

**ВЫПУСК**

**10**



**КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
ИГРЫ**





# **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**

## **Выпуск 10**

**"БИБЛИОН"**

**Москва 1996 год**

# ДАМЫ И ГОСПОДА !

Фирма "Библион" предлагает:

- описание игровых программ для IBM AT/XT и совместимых с ними компьютеров (десять выпусков);
- справочник по ремонту импортных и отечественных кнопочных телефонов.
- описание игр для видеоприставок (DENDY, GAME BOY, SEGA, SEGA CD, SUPER NINTENDO) выпуск 1.

Готовятся очередные выпуски компьютерных игр IBM, игр для видеоприставок, а также другая литература по аппаратному и программному обеспечению.

Эти книги Вы можете получить наложенным платежом, оплатив заказ по адресу: 125319 г. Москва а/я 46.

Фирма приобретет описания игровых программ для IBM.

Фирма производит обмен оптовыми партиями книг.

Наши книги можно приобрести в следующих магазинах:

## г. Москва

- |                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| "Московский Дом Книги"     | - ул. Новый Арбат 8     |
| "Библио-Глобус"            | - ул. Мясницкая 6       |
| "Дом технической книги"    | - Ленинский проспект 40 |
| "Дом книги в Сокольниках"  | - ул. Русаковская 27    |
| "Молодая гвардия"          | - ул. Б. Полянка 28     |
| "Дом педагогической книги" | - ул. Пушкинская 7/5    |
| "Компьютерный супермаркет" | - ул. Нижегородская 29  |

## г. Санкт-Петербург

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| "С.-Петербургский Дом Книги" | - Невский проспект 28 |
| "Техническая книга"          | - ул. Пушкинская 2    |

Телефон для оптовых заказов: (095) 190-97-68  
(095) 475-49-17

ISBN 5-88952-007-5

© Составление "БИБЛИОН"

© Оформление "БИБЛИОН"



## 1830: Railroads & Robber Barons

Фирма - The Avalon Hill Game Company. Год выпуска - 1995 г.

### НАСТРОЙКА ИГРОВОЙ СРЕДЫ

По умолчанию игра настроена на компьютер, не оснащенный звуковой картой. Настройка осуществляется с помощью программы SOUND.EXE. Автоматическое распознавание карт эта программа сделать не в состоянии. При запуске она осуществляет поиск значений переменной BLASTER, определенной в файле AUTOEXEC.BAT (например, set blaster=a220 i5 d1 t3). Из этой строки программа узнает адрес, IRQ и DMA для карты типа SOUNDBLASTER.

Если Вам нужно сэкономить место на жестком диске, Вы можете удалить с диска файл OPENING.LBX. При этом Вы лишитесь вводной анимации, но высвободите около 4.5 MB дискового пространства.

#### Пользователям QEMM.

На некоторых PC-шках с загруженной программой QEMM с опцией Stealth игрушка может не пойти. Уберите Stealth или просто воспользуйтесь другим менеджером памяти (например, ДОСовской EMM386.EXE).

### ЗАПОМИНАНИЕ СЛУЧАЙНОЙ КАРТЫ

При каждой генерации случайной карты создается заново файл под названием LASTSEED. Если Вам понравилась случайно сгенерированная карта и Вы хотели бы сыграть на ней повторно, выполните следующую команду DOS:

COPY LASTSEED READSEED.

После этого запустите игру повторно.

### ЛОМАТЬ ИЛИ НЕ ЛОМАТЬ?

Запустите игру. После первых биржевых торгов Вам будет предложено ввести парольное слово. Нажмите Enter. Если игра на этом закончилась - воспользуйтесь приведенной ниже рекомендацией. Для взлома не полнитесь отредактировать шестнадцатеричным редактором (типа Disk Editor из нортонских утилит) файл 1830.EXE:

Найти строку: 59 59 0B C0 74 03 E9 E9 00

Заменить на: \_ \_ \_ \_ \_ EB \_ \_ \_ \_ \_

В игре предусмотрена только одна проверка пароля - при первом запуске.

### ВВЕДЕНИЕ

Игра создана по мотивам классической одноименной настольной игры фирмы Avalon Hill. Действие происходит на северо-востоке США и юге Канады. Игра вертится вокруг денег. Вы - железнодорожный магнат, Ваша цель - за отведенный промежуток времени заработать больше, чем Ваши соперники. Для этого Вам нужно стать президентом одной или нескольких железнодорожных компаний. Вам предстоит играть на бирже, определять цену акций, выплачивать дивиденды, строить железные дороги и т.д. и т.п.

В этой игре у Вас двойная роль. Прежде всего Вы независимый предприниматель (Барон), а во-вторых, президент компании. Эти роли иногда конфликтуют друг с другом. Ведь для того, чтобы выиграть, Вы должны стать самым богатым бароном на момент окончания игры.

Ваш индивидуальный успех будет зависеть от Ваших решений в качестве президента компаний. В каждом раунде Вам предстоит дать ответ на вопрос: "А выплачивать ли мне на этот раз дивиденды держателям акций компании?" Выплаченные дивиденды - единственный источник дохода баронов. А может лучше капитализировать прибыль и пустить средства на развитие компании?

Балансирование между выплатой дивидендов и капитализацией прибыли - настоящее искусство. Только опытные игроки смогут достаточно верно отвечать на эти вопросы.

Заявленных в названии игры грабителей (Robbers) в явном виде здесь нет. Зато, когда в течение одних биржевых торгов цена Ваших акций падает вдвое, действительно ощущаешь, что к тебе залезли в карман.

### УПРАВЛЕНИЕ "1830"

В основном Вам придется работать левой клавишей мышки. Левый клик (ЛК) помогает снять с экрана появляющиеся надписи, выбрать акции для покупки, проложить рельсы на шестигульнике карты и т.д.

Правая клавиша применяется, главным образом, для получения помощи.

Клавиша ENTER также используется для снятия с экрана сообщений игры.

### НАЧАЛО ИГРЫ

Во время игры действие разворачивается на чередующихся экранах, с которыми связаны разные этапы.

Состав меню начальных опций:

- Continue - продолжение игры

- Load Game - загрузка сохраненной игры
- New Game - начать новую игру
- Multi Player - игра для нескольких игроков
- Hall of Fame - зал Славы
- Quit - выход.

Для начала новой игры кликните мышкой на опции NEW GAME. В результате Вы увидите портретную галерею баронов. Выберите наиболее симпатичного - его физиономия будет представлять Ваши интересы. Предусмотрено несколько уровней сложности (DIFFICULTY):

<p>EASY - простой  AVERAGE - средний  HARD - тяжелый  HARDEST - ну очень тяжелый.</p>
---

Здесь же можно указать количество оппонентов - от 1 до 5. После этого займитесь установкой настроечных опций игры. Для этого кликните на поле CUSTOMIZE.

#### Меню CUSTOMIZE:

**RANDOM MAP** - случайная карта.

Позволяет создать оригинальное (отличное от классического) игровое поле для каждой игры.

**RANDOM REVENUES** - случайные доходы.

Доходы, приносимые городами, будут распределены случайным образом.

**SPLIT REVENUE** - разделить прибыль.

В игре предусмотрено два стандартных способа обращения с полученной прибылью: выплата дивидендов держателям акций и удержание прибыли (капитализация). Эта настройка позволяет Вам добавить вариант, который представляет собой комбинацию двух первых, - разделение прибыли. При этом половина доходов идет на выплату дивидендов, а половина - остается в компании.

**READINGS RR** - компания "READINGS RAILROADS".

В стандартной игре фигурирует 8 кампаний. С помощью этой опции Вы можете ввести в игру девятую. При этом станет доступным пятый поезд '4'. Большее количество городов сможет разместить две станции. Рекомендуется разрешить третий поезд типа '6'.

**NO DIESELS** - без дизелей.

Игра пройдет без участия поездов типа 'DIESEL'. При этом поезда типа '4' не устареют и останутся в игре до конца. Рекомендуется разрешить третий поезд типа '6'.

**EXTENDED PLAY** - продолжительная игра.

Количество денег в банке увеличивается на \$ 8.000. Это гарантированно прибавляет как минимум три операционных раунда.

**UNLIMITED TILES** - неограниченное количество полей.

Игровое поле состоит из шестиугольных полей. Данная опция дает возможность ввести в игру неограниченное число любых рельсовых конфигураций.

**OPTIONAL '6' TRAIN** - дополнительный поезд типа '6'.

Вводит в игру третий поезд типа '6'. Рекомендуется применять совместно с опциями 'READINGS RR' и 'NO DIESELS'.

**DELAYED OBSOLENCE** - задержка устаревания.

Откладывает изъятие из игры устаревших поездов до того момента, когда они в последний раз принесут доход компании-владельцу. Устаревшие поезда не подлежат передаче внутри корпораций или продаже.

**ADDITIONAL TILES** - дополнительные поля.

К стандартному набору прибавляются дополнительные рельсовые сочетания.

**DELAYED COMPANY SALES** - отложенная продажа частных компаний.

Откладывает возможность продажи частных компаний до первых биржевых торгов после покупки первого поезда типа '3'.

**SHORT GAME** - короткая игра.

Уменьшает количество денег в банке на сумму \$ 7.500. Рекомендуется совместно с опцией 'NO DIESELS'.

Итак, Вы выбрали портрет, теперь нажмите клавишу забоя и введите нужное имя. После этого произойдет генерация игрового поля. Изучите его, если оно Вас устроит - кликните на поле подтверждения 'OKAY'. Если нет - на поле повторной генерации 'REDO'. На этом же этапе Вы можете сразу прикинуть, какой компанией стоит заниматься, а какой нет.

Игровое поле состоит из полей-шестиугольников разного цвета. Серые и красные поля останутся неизменными до конца игры. Желтые можно будет "апгрейдировать" до зеленого, а потом - до коричневого цвета. Соответственно будет расти доход, получаемый с этих полей. Возле городов стоят желтые числа доходов, которые можно получить при их проезде. Красные числа - стоимость укладки рельс на данном поле. Справа - столбик из сокращенных названий компаний. Рядом с каждым названием цветные токены, каждый из которых означает возможность поставить станцию для данной железной дороги.

Каждая компания может иметь до 4-х поездов в начале игры. В конце игры максимальное количество поездов - 2. Тип поезда определяется числом городов, которые он может объездить за один рейс.

Мы добрались до момента, когда Вам нужно принять участие в аукционе по продаже частных компаний (Private Companies). Всего их шесть. Они представляют собой небольшие транспортные предприятия, дающие некоторое время небольшой, но устойчивый доход своему владельцу. Кроме этого, они предоставляют владельцу определенные полезные возможности. Все частные компании должны быть распроданы до того, как Вы получите возможность купить акции корпораций. В экране аукциона Вы можете либо купить (BUY) самую верхнюю из компаний, либо выставить заявку на участие (BID) в аукционе по продаже других компаний. Для этого Вам нужно кликнуть мышкой на интересующей Вас компании. Если Вы будете единственным бароном, подавшим заявку на покупку компании, - она станет Вашей. Если эта компания привлечет внимание другого барона, Вам предстоит поторговаться. Итак, частные компании:

<p>Название - Schuylkill Valley Стоимость - \$20 Доходность - \$5 Особенности - без особенностей.</p>	<p>Название - Champlain &amp; St. Lawrence Стоимость - \$40 Доходность - \$10 Особенности - Вы можете положить на поле этой компании дополнительную ветку.</p>
<p>Название - Delaware &amp; Hudson Стоимость - \$70 Доходность - \$15 Особенности - Вы можете положить на поле этой компании дополнительную ветку и поставить станцию.</p>	<p>Название - Mohawk &amp; Hudson Стоимость - \$110 Доходность - \$20 Особенности - Вы можете обменять все акции этой компании на один пакет акций компании NYC. При этом компания M&amp;N закрывается.</p>
<p>Название - Baltimore &amp; Ohio Стоимость - \$220 Доходность - \$30 Особенности - При покупке Вы получаете президентский сертификат (два пакета акций) B&amp;O. Частная компания B&amp;O прекращает свое существование после приобретения первого поезда.</p>	

Если ни одна из частных компаний не была продана - снижается цена на самую верхнюю. Когда цена опустится до \$5 - ее тут же купят, т.к. она еще до начала операционной фазы принесет доход.

Для того, чтобы Вы могли правильно ориентироваться при проведении этого аукциона, пользуйтесь опциями в нижней части экрана:

**HOLDINGS** - холдинги. Вы можете посмотреть информацию о портфелях акций, которыми располагают Ваши противники и Вы сами.

**MAP** - посмотреть карту игрового поля.

**PASS** - пропустить ход.

**RAISE** - поднять цену во время торгов.

**LOWER** - снизить цену во время торгов.

**BID** - выставить заявку о покупке частной компании.

### **ЭКРАН БИРЖЕВЫХ ТОРГОВ**

Именно здесь Вы можете покупать и продавать акции железнодорожных компаний. Для того, чтобы стать президентом компании, Вам нужно:

- 1) купить президентский сертификат (20 процентов акций);
- 2) получить в свое распоряжение больше акций данной компании, чем имеется у любого из Ваших конкурентов.

После покупки президентского сертификата Вам нужно определить цену акций компании. При этом нужно помнить, что номинальная цена акций непосредственно связана с количеством денег, которыми будет располагать новая компания. Это количество равно удесятеренному номиналу акции.

Как только будет продано 60 процентов акций компании, она начинает функционировать (для этого используется термин "floated" - "поплыла").

Экран торгов разделен на четыре части:

- Ваши акции;
- акции, выставленные на аукцион;
- акции, проданные баронами банку;
- портреты баронов.

В нижней части экрана имеются следующие поля опций:

**FUNDS** - количество денег на счету барона;

**LIMIT** - ограничение по количеству акций;

**M&N** - используется для обмена акций этой компании на один пай NYC;

**INFO** - см. ниже;  
**UNDO** - отменить последний раунд торгов;  
**PASS** - пропустить ход;  
**DONE** - подтверждение выполненных покупок / продаж.

Поле INFO раскрывается в следующее меню:

**BANK** - текущий баланс банка.

**REMAINING TRACKS** - оставшиеся рельсовые конфигурации. Вы можете узнать, какие типы развязок имеются в наличии, а также просмотреть их модификации. Если Вы сделаете левый клик на интересующем Вас шестиугольнике, потускнеют все поля, до которых данный шестиугольник не может быть модернизирован. Повторный ЛК служит для вращения шестиугольника.

**PLAYER HOLDINGS** - здесь можно посмотреть, какими акциями и какими частными компаниями распоряжаются все игроки, а также количество денег и лимит на покупку акций.

**PRIVATE COMPANIES** - можно узнать, кто является владельцем той или иной частной компании.

**CORPORATIONS** - можно узнать, кто владелец железнодорожной компании (группы компаний), а также получить информацию о ее ресурсах - поездах, деньгах и т.п.

**STOCK MARKET** - ситуация на бирже. Акции каждой компании представлены специальным знаком. Действуют следующие правила:

- при продаже каждого пая знак компании смещается на одну позицию вниз в таблице стоимости акций;
- в конце каждых торгов, если все пай компании раскуплены баронами;
- знак поднимается на одну позицию;
- при каждой выплате дивидендов знак поднимается вверх на позицию (или смещается вправо);
- при каждой капитализации прибыли знак опускается вниз на одну позицию (смещается влево).

Обозначение акций различными цветами:

Белый.

Вы не можете владеть более, чем 5 акциями компании в белой или желтой области. На общее количество приобретенных Вами белых акций действует установленное ограничение (LIMIT).

Желтый.

Аналогично белому, но нет ограничения по количеству.

Бежевый.

Вы можете владеть любым количеством акций компании, которая попала в бежевую или коричневую цветовую область. Ограничения по количеству нет.

Коричневый.

Аналогично бежевому. Кроме этого, Вы можете за один биржевой раунд купить сразу несколько коричневых акций.

В розовом прямоугольнике показывается номинал акции, установленный при покупке президентского сертификата ( \$ - 100, 90, 82, 76, 71 или 67).

Графы в таблице:

**CORP** - знаки всех стартовавших компаний

**PRICE** - текущая рыночная цена акций

**PAR** - номинал акций (не меняется)

**REV** - доходность акций

**TREAS** - показывает, в каком порядке будут ходить бароны во время следующего операционного раунда. Первыми ходят владельцы самых успешных компаний (с наивысшей рыночной ценой), если цены одинаковые, то те, которые в таблице расположены правее или выше.

**HISTORY.**

Показывает рыночную стоимость и доходность акций действующих железных дорог (floated). Значения обновляются в конце каждого раунда.

**TRAINS.**

Позволяет просмотреть таблицу поездов. Коричневым цветом показаны недоступные поезда.

Стоимость поездов:

Тип	Стоимость	Тип	Стоимость
'2'	\$80	'3'	\$180
'4'	\$300	'5'	\$450
'6'	\$630	DIESEL	\$1100 (\$800 - при обмене)

Во время первых биржевых торгов Вы можете только покупать акции, продажа акций в это время запрещена.

## ОПЕРАЦИОННАЯ ФАЗА

После торгов наступает очередь операционной фазы. Каждая операционная фаза состоит из операционных раундов: в начале игры - из одного, в конце - из трех. Если Ваша компания "поплыла" - Вы приступаете к решению управленческих задач. На счету компании сумма, равная удешевленному номиналу акции. Ваша задача - связать железными дорогами города на карте и пустить по ним поезд. Каждый город имеет показатель доходности - на карте он выставлен числом желтого цвета. При проезде через город компания получает эту сумму в качестве прибыли. В качестве президента компании Вы принимаете решение выплатить дивиденды, капитализировать прибыль или применить промежуточный вариант (Split revenue). Красными числами на карте обозначена стоимость прокладки железной дороги на шестиугольниках (за счет денег компании). Игра продолжается до момента, когда обанкротится банк или один из баронов. Последний вариант не очень привлекателен, Вы только-только разыгрались, а тут кто-то обанкротился. Поэтому, на мой взгляд, не стоит играть игры с максимальным количеством конкурентов. В этом случае денег у каждого из баронов мало, обанкротиться весьма просто.

Ниже приведено описание экрана операционной фазы. В верхней части экрана имеются следующие опции:

### GAME - Игра.

Дополнительная настройка игровой среды. Состоит из опций:

- *City Values* - Включить/выключить показатели доходности городов и стоимость модернизации игровых шестиугольников;
- *Hexgrid* - показывать шестиугольники. Серые и красные поля модернизации не подлежат. Желтые можно сделать зелеными, зеленые - коричневыми;
- *Sound* - управление звуком;
- *Autosave* - функция автоматического запоминания;
- *Load game* - загрузка сохраненной игры;
- *Save game* - сохранение игры;
- *Quit* - выход из игры в DOS.

### INFO - Информация.

Справочные данные для операционной фазы игры. Состоит из опций:

- *Round* - номер раунда в операционной фазе. После последнего раунда наступают биржевые торги или крах банка;
- *Bank* - банковский баланс. Игра заканчивается после последнего операционного раунда, который следует за крахом банка;
- *Funds* - наличные средства, имеющиеся в распоряжении каждого барона;
- *Remaining Tracks* - аналогично фазе торгов на бирже;
- *Player Holdings* - аналогично фазе торгов на бирже;
- *Private Companies* - аналогично фазе торгов на бирже;
- *Corporations* - аналогично фазе торгов на бирже.

Опции **HISTORY**, **STOCK** и **TRAINS** аналогичны меню биржевых торгов.

В правом столбце экрана операционной фазы содержатся:

- логотип текущей компании;
- наличные денежные средства компании (не путать со средствами президента компании). Эти деньги можно расходовать на укладку рельсов и постройку станций, для покупки поездов и частных компаний;
- четыре позиции, отведенные под поезд компании. Если на них кликнуть мышкой - будут показаны наиболее доходные маршруты следования поездов;
- опция "BUY Co" - покупка частной компании. Вы можете купить частную компанию у другого барона (не у компании!). На ее территории можно будет проложить рельсы. За любую компанию придется заплатить от половины до удвоенной первоначальной цены.

Если Вы выступаете в роли продавца, продажа происходит автоматически. Если Вы - покупатель, можете получить отказ.

- "*Lay Track*" - укладка рельсов (модернизация полей). Предварительно просмотрите наиболее доходные маршруты для Ваших поездов.

При укладке помните о конкурентах, они тоже будут, по возможности, пользоваться результатами Ваших трудов;

- "*Station*" - постройка станции. Количество станций, которое Вы можете построить, соответствует количеству токенов, которые имеются у каждой компании после генерации игрового поля;
- "*Collect \$*" - получение и распределение прибыли;
- "*Buy Train*" - покупка поездов. Поезда покупаются в банке. Их количество ограничено. Если не успеете купить - Вас опередят. Накупите старья - некуда будет покупать новые поезда. Вопрос тонкий... Помимо банка, Вы можете купить поезд у другой компании (если предложенная цена устроит продавца).

Если Ваши поезда были изъяты из игры как устаревшие, а денег на новый поезд не хватает, специально для Вас будут проведены биржевые торги, на которых Вы сможете при-



влекать для покупки поезда личные деньги барона. Если их тоже окажется недостаточно, Вам придется продавать акции (покупка в этом случае не допускается). Если не хватит и этого - Вы банкрот. Игра закончена.

### ЛИЧНЫЕ ДЕНЬГИ И ДЕНЬГИ КОМПАНИИ

Игра 1830 делает упор на работу с деньгами. В качестве барона Вы будете пользоваться личными деньгами ("Personal Money"); в качестве президента железной дороги - деньгами компании ("Corporate Money").

#### Личные деньги.

Их количество в начале игры обратно пропорционально числу игроков:

Число баронов	Личные деньги в начале игры
2	\$1,200
3	\$800
4	\$600
5	\$480
6	\$400

Вы будете пользоваться личными деньгами для покупки акций и частных компаний. На большинстве экранов их количество можно посмотреть в опции "FUNDS".

#### Деньги компании.

Стартовые деньги компании равны удесятенному номиналу акции. В качестве президента компании Вы будете их использовать во время операционных фаз для покупки поездов, укладки рельсов, размещения станций и т.п. Если Вы замаетесь на нечто, что Вам не по карману, компьютер либо выдаст предупреждение и блокирует покупку, либо Вам придется продать часть акций. В этом месте личные деньги барона сливаются с деньгами компании.

### БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

1. Раунд покупки частных компаний

[B] для отображения заявок слева от портрета

2. Биржевая или операционная фаза

[F1] Инфо о компаниях	[F6] Биржевой бюллетень
[F2] Инфо по игрокам	[F7] Поезда
[F3] Оставшиеся рельсы	[F8] Карта игры
[F4] Частные компании	[F9] Действующие специальные опции
[F5] История	[Q] Выход из игры (только для биржи)

### ПОЕЗДА В 1830

ТИП	К-ВО	ЦЕНА	ПРИМЕЧАНИЕ
2	6	\$80	Самый первый из поездов. Соединяет два города.
3	5	\$180	Соединяет 3 города. Становятся доступными зеленые шестиугольники, корпорации могут приобретать частные компании. После следующих торгов на бирже операционные фазы начинают длиться два раунда.
4	4/5	\$300	Соединяет четыре города. Все поезда типа '2' изымаются из игры. Компании могут иметь не больше трех поездов. Количество поездов типа '4' равно пяти, если в игре принимает участие компания RR.
5	3	\$450	Соединяет 5 городов. Становятся доступными коричневые поля. Все частные компании закрываются. Все компании могут иметь не более двух поездов. Увеличивается доходность красных полей. После следующих торгов на бирже операционная фаза увеличивается до трех раундов.
6	2/3	\$630	Все поезда типа '3' изымаются из игры. Немедленно становятся доступными дизели (Diesel (D) Train). Можно задать наличие дополнительного поезда типа '6'.
D	6	\$1100/ \$800	Соединяет неограниченное количество городов. Все поезда типа '4' изымаются из игры. Вместо покупки дизеля за \$1100 баков, Вы можете обменять поезд типа '4', '5' или '6' на дизель за \$800. При этом обмен поезда типа '4' может быть выполнен при первой покупке дизеля.

### НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Главное - после изучения карты сразу наметьте план действий. Выберите компанию с удачным расположением. Если рядом с ней есть частная компания с удачным расположением - купите ее. Это даст Вам возможность положить рельсы на ее поле. При покупке компании старайтесь завладеть контрольным пакетом в течение одной биржевой фазы, иначе отберут. Если нет возможности сделать это сразу, то в начале игры купите акции компаний, которые уже находятся на "плаву". Во время первых операционных фаз их владельцы будут выплачивать дивиденды. Вы получите доход, а акции в Вашем пакете возрастут в цене.

Если решили покупать компанию - начните с массивного, в течение одного раун-

да, сброса имеющихся у Вас акций. При этом Вы осуществите их продажу по цене, которая сложилась на начало торгов. Если Вы сделаете это постепенно, цена акций может снизиться из-за продажи этих же акций Вашими конкурентами.

При такой схеме Вы снизите ценность акций действующих компаний и получите средства для покупки собственной.

Очередное крупное перераспределение средств произойдет с появлением поездов, которые останутся в игре до конца. Поездов типа 5-6 не так много, новые компании с наличностью в \$1000 во время операционного раунда будут ходить в числе первых - это позволит Вам купить такой поезд. После этого Вам уже не грозит банкротство.

И последнее, исповедуйте принцип ЧЧВ: "Человек человеку - волк". При малейшей возможности банкротства конкуренты Вас разорят. Поступайте с ними также. Удачи!

## **BENEATH A STEEL SKY**

Фирма - Virgin interactive, Revolution. Год выпуска: 1994.

### **УПРАВЛЕНИЕ:**

Управление в игре осуществляется исключительно с помощью мыши. Оно проще, чем в других играх такого типа, поскольку, если Вы наведете курсор на какой-то объект, его название сразу высвечивается внизу и Вы точно знаете, с какими объектами можно произвести действия, а с какими нет.

Если Вы не навели курсор ни на какой объект, он будет иметь форму стрелки и при нажатии клавиши мыши герой игры перейдет в место, где стоит курсор (если он может туда пройти). Если Вы наведете курсор на место выхода с экрана, он примет вид стрелки с надписью exit и при нажатии клавиши герой может пройти на другой экран.

Если курсор наведен на какой-то объект и Вы нажимаете на ЛК (левую клавишу) мыши, то герой подходит к объекту и дает его описание (текст на экране). При нажатии ПК (правой клавиши) мыши герой подходит к объекту и производит над ним какое-либо действие. Действия могут быть разными, например: взять, открыть, включить, поговорить с человеком или роботом и т.д. При разговоре вверх высвечиваются варианты фраз, которые Вы можете сказать собеседнику. Последняя фраза обычно завершает разговор.

Герой игры также несет с собой некоторые предметы. Панель с этими предметами можно высветить, наведя курсор в верхнюю часть экрана. На панели: ЛК - получить описание предмета, ПК - взять предмет для использования. Взятый предмет Вы можете использовать на каком-то объекте, нажав ЛК. Для того, чтобы соединить два предмета, надо высветить панель, взять первый предмет, навести на второй и нажать ПК.

При нажатии F5 высвечивается панель управления. Здесь Вы можете сохранить и загрузить игру, запустить игру сначала, включить/выключить звук и музыку. Ползунок на панели слева - скорость игры. Лучше играть на большой скорости, но иногда ее приходится понижать.

### **ПРОЛОГ**

Город будущего. Мрачное небо. Вас под конвоем везут на вертолете. Вдруг вертолет стремительно падает вниз и разбивается об одну из верхних эстакад. Вы бросаетесь наутек от конвоя и забегаете в ближайший дом. Внутри Вам приходит мысль спрятаться на пожарной лестнице.

### **ПРОХОЖДЕНИЕ**

Итак, Вы стоите на пожарной лестнице, а внизу вас караулит полицейский. Если попробуете спуститься вниз по ступенькам (stairs), то будете застрелены. Справа какая-то дверь. Может быть, нам туда? Однако дверь заперта. Слева Вы вдруг заметили трубу (rung), торчащую из стены. Вы отламываете эту трубу, и теперь у вас есть лом (metal bar). Теперь можно подойти к двери и взломать ее ломом. Дверь со скрипом открылась и Вы вышли на балкон. Осмотревшись по сторонам, Вы увидели на доме напротив знак (sign) - символ города.

Услышав шум, полицейский побежал на лестницу, потом на балкон, но Вас там уже не было... Подумав, что Вы прыгнули и разбились, он ушел. А Вы спокойно вышли из-за двери и направились в помещение. Теперь можно спокойно спуститься по лестнице вниз. Дверь слева запер полицейский. Посреди комнаты работает пресс (press). Идем в правую дверь и оказываемся в небольшом зале. В центре зала - грузовой лифт (lift). Около него стоит робот-транспортер (transporter). По бокам какие-то панели (display panel) и стол со сломанными роботами (junk). Вставим плату (circuit board) в робота-пылесоса. Он зашевелился и ожил. Вы можете с ним поговорить. Робота зовут Джоу. Затем попробуйте включить транспортера, но он, к сожалению, не исправен. Попросите Джоу включить транспортер. Однако он также не может это сделать.

Идите в дверь справа. Там в маленькой комнатке взад-вперед бегают механик. Поговорите с ним и выясните, что случился с транспортером. По ходу беседы узнаете, что механика зовут Hobbins. Возвращайтесь в зал с лифтом. Попросите Джоу включить транспортер. Он покопался в транспортере и ... включил! Транспортер стал выполнять свою работу. Когда он в очередной раз подьедет к лифту и выгрузит бочонок, срочно прыгайте в шахту (hole).

Вы попали в котельную. Под потолком висит большой глаз и наблюдает за Вами. Через несколько секунд сверху прилетает Джоу. Попробуйте открыть замок (lock) в двери (door)

справа. Затем попросите и Joey открыть его. Допросились - дверь открылась и в помещение вбежал полицейский Reich. Он приказал Вам встать к стене. Вы послушно встали, и вдруг большой глаз ни с того ни с сего убивает служителя правосудия. Подойдите к дымящемуся труп (corpse) и общитесь его. Вы найдете темные очки (dark glasses) и идентификационную карточку (ID card). Выходите из помещения.

На улице ступайте вправо. Вы увидите лифт (lift) на нижний уровень. Попробуем воспользоваться им. Вставьте свою ID карточку в слот (slot) лифта. Ах да, мы же забыли, что электричество в городе отключено. Надо непременно включить. Около лифта стоит терминал (terminal). Терминалы - это сеть информационных автоматов, расположенных по всему городу. Идите правее по улице, там увидите вертолет, на котором Вы прилетели (точнее, свалились). Дальше Вы уже не пройдете. Вернитесь к лифту.

Войдите в здание справа - это фабрика, производящая трубы. Около конвейера большой робот сваривает трубы. Там же стоит женщина (woman). Поговорите с ней. Ее зовут Anita. Она уйдет, и Вы будете разговаривать с противным толстым мужиком в шубе. Это Lamb - директор фабрики. Хозяин-барин, поэтому-то он Вас и выгонит на улицу. Снова зайдите на фабрику и идите дальше вправо. Какой-то человек не пустит Вас дальше. Слева дверь, попробуйте туда зайти. Но сенсоры (sensors), стоящие у двери, Вас не пропустили. Нужно что-то делать. Вы увидели механизм, приводящий в движение конвейер. Засуньте гаечный ключ в шестерни (cogs). После этого конвейер сломается. Теперь достаньте ключ из механизма (spanner jammed in cogs). Вернитесь к большому роботу-сварщику. Наконец-то он выключился. Разберите робота (robot) с помощью гаечного ключа. Затем предложите Joey немного модифицироваться. Он, конечно, соглашается и Вы монтируете на него новый корпус. Теперь у Вашего друга есть сварочный агрегат. Вернитесь к двери с сенсорами.

Попросите Joey узнать, что внутри. Пока он ездит, Вы можете посмотреть внутри комнаты через окно (window). Когда Joey придет, спросите его, что он нашел в комнате. Он Вам скажет, что в комнате есть устройство, связанное с сенсорами. Попросите Joey уничтожить это устройство. Когда он это сделает, зайдите туда. Внутри на полу решетка (gangway). Поднимите ее, выберите кусочек замаски с пола (putty). Выходите из помещения. Если человек отнимет у Вас замаску, сходите за ней обратно. Выйдите на улицу к лифту. Рядом с Вами проходит оголенный кабель (cable), попробуйте порвать его. У Вас, разумеется, ничего не получится. А почему бы не испытать новое приспособление Joey? Попросите Joey распилить кабель. Он профессионально выполняет свою работу и кабель падает вниз. Теперь хорошо бы включить электричество.

Идите по улице влево до конца и зайдите в самую левую дверь. Здесь как раз находятся рубильники. Около них сидит какой-то старикашка. Справа - агрегат с трубами. Попробуйте переключить рубильники (control panel). Но сделать это не получится, так как они находятся за решеткой. При попытке нажать на выключатель (switch) старик ругается и не дает на него нажимать. Разговор со стариком также не приводит к хорошим результатам. Значит старикашку нужно непременно выкурить. На агрегате справа Вы заметили две кнопки (button). Отремонтируйте каждую из них гаечным ключом, а затем попросите Joey нажать на правую из них. Сами в это же время Вы должны успеть нажать на левую кнопку. Если у Вас с первого раза не получится, попробуйте еще. Трубы задымятся и старик убежит из комнаты. Теперь без помех можно нажать на выключатель на щитке. Лампочка на щитке (light bulb) гаснет. Возьмите лампочку. Вставьте замаску на место лампочки (light socket). Теперь нажмите на выключатель. Ба-бах! Короткое замыкание. Дверца щитка открылась и Вы переключаете правый рубильник (switch). Теперь лифт работает. Идите к лифту, вставляйте ID карточку в слот и уезжайте вниз.

Вы попали на средний уровень. Это уже прогресс. На полу лежит тот самый кабель, который недавно отпилит Joey. Подберите его. Теперь пройдите немного влево. Вашему взору предстал еще один лифт на более нижний уровень. Вот это да! Попробуем прокатиться дальше. Однако Ваша карточка не может вызвать этот лифт, а жаль. Справа от лифта Вы заметили арку во двор. Пройдите в нее. Вы оказались в маленьком дворике. В центре этого дворика стоят несколько кустиков (shrub). Около них сидит человек (man) и читает. Можете с ним поговорить, но Вы при этом не узнаете ничего полезного, разве только то, что его зовут Gallagher. Перед Вами еще две двери. На них соответственно написано Lamb и Reich. Reich - это как раз бывший владетель Вашей ID карточки. Поэтому можно зайти в его жилище, вставив ID карточку в слот.

Внутри комнаты поднимите подушку (pillow), под ней журнал (magazine). Возьмите его. Наверное, он Вам пригодится. Выйдите во дворик. Зайти в комнату Lamb не получится, зато можно посмотреть в окно (window). Через окно видно, как этот тип время от времени прибегает в комнату посмотреть телевизор. Выходите из дворика на улицу. Идите вправо за лифт. Вы увидите две вывески: компания Anchor и туристическая компания (Travelco). Зайдите в Travelco. Там красивые постеры (poster) и глобус (globe), который можно покрутить-повертеть. Также в углу Вы увидели мужчину (man). Подарите ему журнал, в порыве благодарности он предложит на выбор один из туров. Попросите у него экономический тур, затем возьмите со стола билет.

Идите во дворик, где сидит Gallagher. Теперь подождите Lamb. Когда он будет идти

домой, покажите ему билет. Он скажет, что с удовольствием покажет Вам свою фабрику. Поднимайтесь на верхний уровень и ждите Lamb около разобранного робота. Когда Lamb придет, попросите его начать экскурсию. Он все покажет и подробно расскажет о фабрике. Также он поговорит с человеком, который Вас не пускал дальше вправо, и Вы получите доступ туда. Идите вправо, увидите вход в какое-то радиоактивное место, человека в защитном костюме, ходящего туда-сюда, и вашу старую знакомую - Anita. Разговор с человеком в защитном костюме ни к чему не приведет, так как он произносит что-то невнятное. Поговорите с Anita. А вот она сообщит много интересного: в частности, то, что доступ в разные части города определяется статусом (Linc status) каждого человека. Для того, чтобы попасть на нижний уровень, нужно иметь статус не меньше восьми. Anita предлагает Вам модифицировать ID карточку, чтобы получить доступ к некоторым секретным операциям на терминале. Дайте ей Вашу карточку. После того, как она все сделает, поговорите с ней еще раз. Она знает единственный нелегальный способ повысить свой статус, но для этого Вам нужно обязательно встроить в голову порт для соединения с компьютером (schriebmann port). Идите к терминалу (например, возле лифта). Вставьте ID карточку в терминал.

### РАБОТА С ТЕРМИНАЛОМ

Включив терминал, Вы увидите слева экран, на который выводится информация, а справа клавиши 0,1,...,9,Exit. Диалог организован с помощью меню. На экране - цифры, на которые Вы можете нажать, и действия, соответствующие им. Клавиша Exit - это выключение терминала. Клавиша 0 - возврат в предыдущее меню.

Главное меню:

- 1 Personal - информация о Вас
- 2 Gazetteer - рекламные объявления
- 3 Union city news - городские новости
- 4 Security services - секретные функции

- Personal: здесь Вы можете узнать, как Вас зовут, сколько у Вас денег и Ваш статус, который, кстати, равен пяти (теперь понятно, почему Вы не могли спуститься на нижний уровень)

- Gazetteer: здесь содержатся рекламные объявления различных фирм, забегаловок, парков и т.д. Клавиша 9 - следующая страница.

- Union city news: здесь можно прочесть последние городские новости (ну очень интересные). Также клавиша 9 - следующая страница.

- Security services: при вызове этого пункта меню терминал спрашивает какой-нибудь код.

Если у Вас не срабатывает при произвольной комбинации цифр, то следует взломать игру файлом crack.exe (он обязательно должен присутствовать). После этого знакомьтесь со следующим подменю:

1. View documents - просмотр документов
2. Special operations - специальные операции

- *View documents*: Вам предоставляется возможность просмотреть два документа

1. briefing.doc
2. report.doc

Однако при их просмотре вместо текста Вы видите какую-то тарабарщину, так как они пока зашифрованы. Видимо, потом придется их еще и расшифровать.

- *Special operations*: это самый интересный пункт меню терминала. Вы попадаете в еще одно подменю:

1. File adjustment - Вы увидите информацию про Lamb и Вам предлагается сделать две вещи:

1. Authorise d-linc - обнулить статус Lamb
2. Freeze assets - обнулить деньги Lamb

Вы делаете и то, и другое, а затем нажимаете на exit.

Теперь Lamb стал совсем беспомощным: у него нет денег и он не может никуда попасть, бедняжка. В этом мы можем убедиться, подкараулив его у терминала. Через некоторое время Lamb в очередной раз прибегает к лифту, засовывает свою карточку в слот, а дверь то не открывается, хе-хе. Мы подходим к огорченному Lamb и сочувственно спрашиваем его, какие проблемы. Он говорит, что ни туда, ни сюда и просит, чтобы мы накормили его изголодавшуюся кошку, разрешив при этом зайти в его апартаменты. Нет проблем. Спускайтесь во дворик и зайдите в правую дверь.

Вы попали в жилище Lamb. Неплохо обставлено. Включите кормушку (mashine) справа. Голодное животное тут же кинется пить. Стащите видеокассету (Video cassette) и просмотрите на видеомagneтoфoне (VCR). Вы увидите небольшой фильм про кошку этого типа. Выходите на улицу. Идите налево. Вашему взору предстанет здание с вывеской Burke's BIO surgery. Около здания стоит человек (на самом деле - биоробот), разговаривать с ним не стоит. Зайдите внутрь здания. По постерам на стенах Вы догадаетесь, что здесь делают пластические операции. В углу стоит голографический проектор, при включении которого появляется голограмма в виде женской головы. Включите проектор и скажите, что Вам нужен тот

самый порт в голове. Затем попросите Джоу поговорить с голограммой как машину с машиной. Он предложит три способа общения с ней. Выбирайте последний. Ура, дверь открылась. Проходите внутрь.

Кажется, Вы попали в святая святых клиники - в операционной. Всюду стоит разное медицинское оборудование, в комнате суетливый докторишка по имени Burke кого-то оперирует. Поговорите с доктором и попросите встроить себе порт. Доктор скажет, что это очень дорого и предложит трансплантировать какой-нибудь орган, но Вы откажетесь. Но другого выхода нет и Вы с ним пытаетесь договориться снова. Он делает рентген, но потом возвращается к своим немислимым предложениям. Вы подходите к нему в третий раз и наконец-то договариваетесь об операции. После этого надо сказать ему, что Вы готовы, он Вас усадит в кресло, где будет немного больно. Затем нужно будет поблагодарить Burke за операцию и выяснить еще некоторые вопросы.

Идите в фирму Anchor. Внутри внимание привлекает красивая статуэтка с якорем. Особенно Вам понравился якорь, и вы просите Джоу отпилить его. Но человек (man), сидящий в помещении, пресекает это хулиганство. Ладно, попробуем это сделать мирным путем. Поговорите с человеком. Он немножко поругает Джоу и успокоится. Снова вступите с ним в беседу и напомните ему про доктора Burke. Пока он бежит в другую комнату, срочно попросите Джоу отрезать якорь. Наконец якорь отпилен и Вы подбираете его с пола. Поднимайтесь на верхний уровень. Поднявшись наверх, Вы увидели Lamb, до сих пор стоящего у лифта. Пройдя немного влево, Вы заметили дверь в здание, в котором раньше не были. Вам, наверное, как раз туда и надо. Внутри Вы увидели того самого старичка, которого выкурили из комнаты с рубильниками. Справа находится лифт (lift door), около него слот (slot) и сканирующая площадка (scanner). Вы вставляете ID карточку в слот. Однако после сканирования в лифт попасть не удастся все равно, потому что Ваша внешность не совпадает со внешностью Reich. При повторной попытке пройти по этой карточке сканер Вас просто испепеляет. Видимо, больше нет выхода и Вам вечно придется сидеть в этом городе.

Однако Вы вспомнили, что на соседнем здании есть балкон, на котором мы прятались от полицейского. Идите на этот балкон. По пути Вы встретили транспортер, который до сих пор вкалывает. Интересно, как он до сих пор не устал. На балконе украденный якорь соединяете с кабелем. Получается неплохое приспособление для лазания по стенам (grappling hook). Киньте grappling hook на знак напротив. У-ух, вот Вы и попали, куда хотели. Якорь оторвался, но он нам больше уже не нужен. Идите в дверь справа. Слева в комнате кабинка для соединения с компьютером (interface). Вставьте ID карточку в слот рядом с кабинкой, а затем сядьте в кабинку. Кабинка закрылась и Вы попали в виртуальную реальность.

Вы оказались на платформе, поднимите шар (ball). Идите в белую полосу (выход). Откройте (open на панели с предметами) сумочку (carpet bag) и возьмите подарок (birthday surprise) и лупу (magnifying glass). Идите в правый выход. Декомпрессируйте (decompress) сжатые данные (compressed data).

Теперь Вам предстоит решить небольшую логическую головоломку. Для этого есть красный и зеленый пароли.

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. Положите красный пароль</li><li>2. Идите на клетку вправо</li><li>3. Положите зеленый</li><li>4. На клетку влево</li><li>5. Возьмите красный</li><li>6. На клетку вверх</li><li>7. Положите красный</li><li>8. На клетку вправо, вниз</li><li>9. Возьмите зеленый</li><li>10. На клетку вверх</li><li>11. Положите зеленый</li><li>12. На клетку влево</li><li>13. Возьмите красный</li><li>14. На клетку вверх, вправо, вниз, вправо, вниз</li><li>15. Положите красный</li></ol> |
|---|

Выходите в правый выход. Возьмите книгу (book) и бюст (bust). Расшифруйте (decrypt) каждый из трех документов (document). Разъединяйтесь с компьютером (disconnect).

Вы снова в реальном мире. Вставьте ID карточку в терминал. Войдите в меню специальных операций и выберите special status request (получение специального статуса). Также посмотрите все документы, чтобы узнать важную информацию о себе. Если после этого зайти в пункт personal, то узнаете, что в течение 48 часов у Вас БЕСПРЕДЕЛЬНЫЙ статус и Вам разрешен доступ ко всем объектам в городе. Вставьте ID карточку в слот лифта. Ого, где это мы находимся? А мы, оказывается, обманули охранников. Может быть, нам можно и обратно? Действительно, у нас же абсолютный доступ. Однако нам нужно идти на средний уровень. Спускайтесь на средний уровень. Пройдите к другому лифту и вставьте ID карточку в слот. Какое счастье, наконец-то можно спуститься на землю. Все отлично, но только где Джоу?... БАЦ!!! Ай-ай-ай! Бедный робот захотел воспользоваться своим пропеллером, но забыл, что у него стал слишком тяжелым корпус. Вы достаете из разбившегося робота плату с тем, чтобы при возможности использовать ее еще раз.

Итак, Вы на нижнем уровне. Здесь намного приятнее, чем на верхотуре: красивые здания, много зелени и небольшой пруд. Вы можете ходить вокруг пруда. С противоположной от лифта стороны Вы увидели сарайчик, на двери (door) которого замок (lock). Вставьте ID



карточку в замок. После того, как дверь откроется, зайдите в нее. Внутри- карта (map) и секатор (secateurs). Возьмите секатор (в хозяйстве пригодится) и выходите из сарая. Слева от пруда располагается бар (StJames bar). Поговорите со швейцаром (doorman). Он вас не пропустит внутрь, так как Вы не член клуба. Досадно! А вокруг пруда гуляет полненькая дама с собачкой. Ее зовут mrs. Piermont. Поговорите с ней. В ходе беседы выяснится, что она очень хорошо знала Ваших родителей и поэтому рада будет помочь. После короткой, но насыщенной беседы она уйдет в дом справа от пруда. Сходите к ней в гости. Для этого подойдите к лифту (lift), ведущему в ее дом и нажмите на звонок (button). Mrs. Piermont поинтересуется, кто к ней идет. Ответьте ей: "Это я, Роберт (It's me, Robert)". Вы поднимаетесь на лифте в ее квартиру и просите, чтобы она помогла попасть в бар. Пока она будет болтать по телефону по поводу Вас, вставьте видеокассету в видеомаягнитофон. Собачка заинтересуется фильмом и побежит облаивать телевизор. А Вы тем временем подходите к собачьей еде (dog bowl) и внимательно рассматриваете ее. Заметив среди еды бисквиты (dog biscuits), Вы осторожно их поднимаете и кладете в карман. Может быть, пригодятся в дальнейшем. После этого спокойно выходите на улицу.

Около лифта с верхних уровней расположено здание, похожее на собор. Вход в него охраняет полицейский (guard). Значит, там есть что-то интересное. Попробуйте попросить его пропустить Вас внутрь собора, но Вам туда доступ закрыт. Ладно, попробуем попасть другим путем. Сходите в бар. Швейцар поругается немного и пропустит. В баре встретите человека по имени Galgaghet, который до этого сидел в садике. От столика к столику фланирует женщина легкого поведения. На заднем плане - сцена, где играет ансамбль музыкантов. После краткого знакомства с баром мы выходим на улицу. За это время Mrs Piermont снова вышла прогуливаться со своей болонкой. Подойдите к месту, где валяются остатки Joey (junk). Здесь еще есть какой-то механизм с кирпичами (bricks), веревкой (rope) и доской (plank). Положите бисквиты на доску. Собачка учует лакомый запах и подбежит за лаком к доске. Но она, к сожалению, не может их достать. Может быть, поможем. Потяните за веревочку. Собачка забегает на доску, но мы отпускаем веревку и... Собачка падает в пруд. Большому кораблю - большое плавание! Msr. Piermont и охранник собора Blunt в панике бросаются спасать собачку. А Вы, пользуясь моментом, проникаете в собор. Внутри собора целый взвод выключенных биороботов. Какой кошмар! Далее вы видите две двери. Сходите сначала в правую. Ой, это же вентиляционная шахта, нам туда не надо. Теперь идите в левую. Вы попадаете в какое-то медицинское помещение. Ваше внимание привлекают пять шкафчиков (locker). Открывайте их по очереди. Внутри находятся трупы биороботов. Но в третьем Вы обнаруживаете труп ...Anita. Да, это та самая симпатичная девушка Anita, которая работала у Lamb на фабрике. Мы должны пойти на фабрику и выяснить все обстоятельства случившегося.

Поднимайтесь на самый верхний уровень. Там наверху до сих пор стоит Lamb. В ходе беседы с ним выясняется, что именно он - виновник смерти Anita. Он послал ее в реактор без защитного костюма, мерзавец! Идите к месту, где Вы видели Anita в последний раз (около реактора на фабрике). Рядом с Вами стоят шкафчики. Поочередно их откройте. В одном из них Вы найдете противорадиационный костюм (overalls). Наденьте его и идите вправо. Войдя в помещение перед реактором, включите панель управления (control panel). Вам предоставляется меню. Выберите второй пункт: "Открыть дверь ректора" (open reactor door). После этого нажмите exit и идите в открывшуюся большую круглую дверь. При ярком свете Вам удалось разглядеть карточку (linc card), которую оставила Anita. Подберите ее. Теперь идите к устройству соединения с компьютером. Для этого воспользуйтесь входом, в который Вас раньше не пускали (испепеляли при попытке войти). По пути не забудьте переодеться в свой обычный костюмчик (coat), а то Вас не выпустят. Сейчас при наличии карточки Anita у Вас, естественно, возникла мысль подсоединиться к компьютеру и что-то там похимичить. Подойдите к цивилизованному входу в компьютерный центр (где Вас раньше могли испепелить). Теперь спокойно вставляйте свою карточку в слот лифта и поднимайтесь вверх. Поднявшись, Вы подошли к знакомой кабинке, вставили карточку Anita в слот и сели внутрь.

Изнутри компьютер выглядит точно так же, как и раньше. Вы идете опять вправо. Однако в следующей комнате нужно идти не в правую, а в среднюю полосу. Но вход туда охраняет большой глаз (eyeball) и при попытке пройти разъединяет Вас с компьютером. Однако можно просто-напросто на время ослепить (blind). Так и сделаем. Пока он ослеплен, быстро проходите дальше. Следующая комната имеет пол в виде шахматной доски и представляет собой развилку. В середине выход свободен, а справа стоит страж в виде рыцаря, который Вас в любом случае не пропустит. Поэтому идите в центральный выход. Вы попали на поверхность в виде компакт-диска. Здесь Anita оставила Вам свое сообщение. Пройграйте (playback) диск (well). Вы увидите голографическое изображение Anita. Кстати, очень эротичное. Anita скажет, что Вам нужно разыскать на нижнем уровне агента по имени Eduardo, который работает садовником. Он поможет найти выход из города. Также она скажет, что под городом существуют остатки метро, по которым можно куда-то выбраться. После этого изображение исчезло и Вам ничего не остается, как разъединяться.

Затем выходите на улицу и идите к лифту. Теперь Вы можете попрощаться с этим мрачным уровнем и с этим ублюдком Lamb, в частности. Спускайтесь на средний уровень, а затем на нижний. Около дома Mrs. Piermont Вы увидели садовника (gardener), видимо, Eduardo. Но для осторожности сначала не называйте его по имени. Поговорите с Gardener.

Первый разговор, как водится, будет о цветочках. Около ковыряющегося в клумбе садовника Вы заметили мальчика (boy), увлеченного компьютерной игрой. Он скажет, что его зовут Vincent, что ему плохо живется и что Mrs. Piermont - скверная женщина. После этого Вы пытаетесь снова поговорить с Gardener, но и на этот раз ничего не выясняется. Наконец, в третий раз Вы рискнули назвать имя Anita и у Вас завязался уже конкретный разговор. Поговорите с ним потом еще раз и идите в сторону бара. Слева от бара Вы заметили открытую дверь в здание и решили туда войти. Может быть, там выход из города? Но, зайдя внутрь, Вы увидели, что ваши надежды не оправдались и Вы попали в городской суд. Судят как раз того механика Hobbin, которого Вы видели в самом начале игры. После довольно долгой вступительной церемонии Вам предложили занять место адвоката. Можете говорить все подряд, лишь бы Вас отпустили. В итоге не без Вашей помощи суд скопистил наказание механику: теперь ему предстоит всего два часа принудительных работ. Наконец, после этой изнурительной процедуры Вы вышли на свежий воздух и решили, что неплохо было бы отдохнуть в баре.

Внутри Вы увидели какую-то женщину (woman), напоминающую проститутку. Поговорите с ней. Ее зовут Babs. Она скажет, что бар - это бывшая станция метро. Далее, в глубине бара Вы усмотрели дверь (door). Подойдя к ней и оглядев повнимательнее, Вы увидели сенсорную пластинку (metal plate). До нее, видимо, нужно дотронуться рукой, чтобы дверь открылась. Вы осторожно касаетесь пластинки, но она, наверное, не настроена на Ваши отпечатки пальцев. Будем выходить из положения. Подойдите к столику, где сидит Galgagher, и попытайтесь украсть рюмочку (glass). Но воровство вовремя пресекается. Что же делать? Заметьте, однако, что в баре уже нет ненавистных музыкантов, играющих какофонию, и Вы можете подойти к музыкальному автомату (jukebox) и включить музыку. Сказано - сделано. Выбирайте мелодию "You search, but find nothing" - весьма приятная музыка (у кого нет звуковой платы, извините). Но человек, сидящий с Galgagher, побегал выключать автомат, а Вы, пользуясь моментом, умыкнули-таки рюмку. Теперь мы по этой рюмке сможем переделать отпечатки пальцев. Выходите из бара. Поднимайтесь на средний уровень и идите к Burke. Покажите ему рюмку. Он Вам заменит отпечатки. Будет немного больно, но стоит потерпеть ради дела.

Возвращайтесь в бар. Дотроньтесь до металлической пластинки у двери, дверь открылась и Вы попали в винный погребок. На стене решетку (grill), нужно подобраться к ней поближе. Для этого встаньте на ящик (box) под решеткой. Однако он проламывается под вашей тяжестью. Слева от ящика лежит контейнер (packing case). Подденьте крышку контейнера ломом, а затем возьмите ее (wooden lid). Положите крышку на ящик и встаньте на нее. Подденьте ломом решетку и вытащите ее секатором. Образовался ход (narrow passage). Прелезайте внутрь.

Ура, мы в метро. Оглядевшись по сторонам, Вы заметили, что назад пути нет, так как лаз находится слишком высоко. Остается только один путь - по рельсам. Идите вправо. Далее Вы видите развилку. Справа будет тупик, поэтому идите в ответвление в центре. Опять такой же тоннель. Идите вправо. Дальше Вы заметили подозрительную дыру в стене. Если Вам вздумается пройти мимо нее, то Вас схватит большое шупальце и утащит внутрь дыры. Однако слева от дыры есть отверстие (socket), вставьте туда лампочку. Зажегся яркий свет. Чудовище, видимо, испугалось и не тронуло Вас, когда Вы проходили мимо. Затем Вы попали на еще одну заброшенную станцию. Здесь я настоятельно рекомендую сохранить игру. Идите в дверь справа. Вы попали в наклонный лаз. Когда дверь за Вами закрылась, потолок стал осыпаться, и если Вы вовремя не побежите в правый выход, то будете погребены заживо. Так что собирайтесь с силами - и к правому выходу.

Еле-еле протиснувшись через узкий лаз, Вы оказались в подземельях около компьютера linc. Назад ход засыпало, а справа дверь закрыта. На стене - большая артерия (swelling). Попробуем ее повредить, может, что-нибудь случится. Отковыряйте со стены штукатурку (plaster) ломом, а затем также кирпичи (brickwork) за штукатурку. После этого воткните лом в артерию, поднимите кирпич (brick) с пола и ударьте им по лому (crowbar stuck in vein). Из артерии потечет кровь. Через некоторое время придет очень забавный робот-ремонтник, и, пока он будет заживлять артерию, идите вправо в открытую дверь. Дождитесь за дверью работа и следуйте за ним. После того, как робот (robot) уйдет на отдых, вставьте в него плату от Джоу. Теперь Вы имеете счастье снова общаться с Джоу только в новом облике. Вернитесь к месту, где Вы недавно поджидали работа, и зайдите в открытую дверь. Вы попали в зал, в центре которого расположен агрегат, похожий на объектив фотоаппарата, а справа пульт управления (control unit). Подойдите к пульту и включите его. Вам представится меню:

- |                         |
|-------------------------|
| 1. Повысить температуру |
| 2. Понизить температуру |

Выберите второй пункт и быстрее встаньте на крышку (cover) агрегата. Затем потяните за рычаг (metal bar), висящий на потолке. Теперь выходите из зала. Справа от двери в зал расположена решетка (grill).

Загляните в нее - там суется работа-андроид, который, должно быть, опасен. Попросите Джоу проинспектировать ту комнату. Пока он ездит, можно посмотреть через решетку. По возвращении попросите его рассказать об увиденном. Он скажет, что андроид производит себе подобных существ. Уточните детали и попросите устроить андроиду какую-нибудь баку. Джоу едет в ту комнату и разливает там некую жидкость. Идите вправо, затем в дверь, затем в

другую дверь. Андроид бросается на Вас, но проваливается в люк на полу. Слава Богу, все обошлось. Вы обходите люк и идете вправо (на заднем плане комнаты). Далее, справа Вы увидели большую закрытую дверь, которая, наверное, нам и нужна. Идите в узкий проем справа. Войдя внутрь, Вы попадаете в маленькую комнатку, в центре которой стоит кабинка, а слева - терминал. Вставьте карточку в терминал. Вы увидите меню:

- |                            |
|----------------------------|
| 1. Статус                  |
| 2. Доступ в секретную зону |

Нажмите клавишу 2, а затем клавишу 1 (открыть дверь) и Exit. Затем выходите из комнаты. Вдруг из большой двери выскакивает Gallagher и сообщает, что Вы нужны компьютеру живым, чтобы заменить своего отца. Однако Джоу вступает за Вас и просит оставить Вас в покое. Но Gallagher начинает ломать Джоу, но тот из последних сил протыкает Gallagher своим манипулятором. Итого: 2 трупа. Жалко Джоу, но ничего не поделаешь. Обыщите труп Gallagher (corpse) и Джоу (robot). У первого Вы найдете linc card, а из робота выгащите плату. Зайдите снова в узкий проем. Вставьте на этот раз красную карточку в слот и сядьте в кабинку.

Вы в третий раз соединились с компьютером. Подойдите к первому глазу и ослепите его. Далее быстро идите вправо, затем - мимо второго глаза (также ослепив его), потом в центральную полосу в комнате с рыцарем и в правую полосу на компакт-диске. Пока глаз не проснулся, хватайте вилку (tuning fork). Затем возвращайтесь к рыцарю. Используйте на него молнию (divine wrath). На него, бедняжку, падает статуя и одним рыцарем стало меньше. Идите вправо. Используйте oscillator на кристалл (crystal). Кристалл исчезает, и Вы видите ...вирус (helix). Возьмите его и разъединяйтесь с компьютером. Выходите из комнаты.

Теперь наконец-то можно зайти в большую дверь. Вы попали в зал, в котором стоит консоль (console) и два аквариума (huge tank), на стене висят щипцы (tongs). Вставьте красную карточку в консоль. Стартовал вирус, ха-ха. Затем возьмите щипцы, достаньте ими водоросли из правого аквариума, а затем обмокните их в ледяной аквариум. Зачем нам такая штука, не знаю. Идите дальше. Вы находитесь в комнате, где лежат три почти готовых андроида. Тело одного из них весьма бы пригодились для Джоу. Около каждого из них стоит консоль. Откройте дверцу (cabinet) среднего из них и вставьте туда плату. После этого включите консоль. Увидите меню:

- |                          |
|--------------------------|
| 1. Запуск R\$M программы |
| 2. Очистка данных        |
| 3. Загрузка данных       |

Выберите 2, затем 0 и 3.

Ура, Джоу снова жив. Если бы Вы пытались оживить двух других андроидов, то один бы просто не ожил, а другой задушил бы Вас. Поговорите с Джоу. Теперь он станет именоваться Ken. Идите в дверь справа. Опять перед Вами закрытая дверь, но по бокам ее есть две кнопки. Попросите Ken нажать на одну из них, а сами жмите на другую. После нескольких попыток дверь открылась, и Вы идете дальше. Но где же Ken? Он, бедняжка, прилип к кнопке. К сожалению, нам некогда его спасать и мы идем дальше. Вы бежите дальше по трубам, пока Вам не встречается опора для труб (pipe support), к которой нужно привязать на всякий случай кабель. После этого Вы спускаетесь по ступенькам (rungs) вниз. Под Вами - какая-то светящаяся масса (office). Киньте туда свой препарат со щипцов (что-то с водорослями?). Прямо перед Вами открывается дверь. Вы цепляетесь за кабель и влетаете в эту дверь.

И вот финал. Вы в большом зале. В центре сидит ...ваш отец. К нему со всех сторон сходятся артерии. Кругом задушенные люди. Вы говорите с отцом, после этого он падает с кресла, а тем временем в зал вбегает Ken с оторванной рукой. Не теряя ни секунды, Вы прикалываете ему сестру на место отца. Если не успели, то артерии затаскивают Вас и Вы проиграли. Вы прощаетесь с отцом, и он умирает. Конец игры.

### ЭПИЛОГ

Теперь город стал воистину прекрасным. Компьютером управляет Ken, а Hobbin - главный техник этого компьютера. Вы отдаете Hobbin гаечный ключ и прощаетесь. Вас с нетерпением ждут здесь снова. Вы улетаете на вертолете вдалеке.

## CELTIC TALES: Balor Of The Evil Eye

Фирма - KOEI. Год выпуска - 1995

### ТРЕБОВАНИЯ К МАШИНЕ:

Процессор: 386 и выше  
Место на диске: 46 Мб.  
Звук: несколько карт, в том числе SOUNBLASTER  
Мышь: обязательна

Наконец-то намечилось оживление в жанре стратегических игр. Да еще на Востоке. Японская фирма KOEI разродилась очень приличной игрой с нормальным (НЕиероглифическим) интерфейсом. Графика - потрясающая, музыка для "Soundblaster" - впечатляет и не надоедает на протяжении всей игры. Портреты персонажей просто великолепны. Имеется простор как для стратегических, так и для тактических действий. Хорошо

продумана система ведения боевых действий. Простой "мышинный" интерфейс, несложная, но достаточно полная система заклинаний. Масса достоинств. И часов этак 40 удовольствия.

Но и недостатки тоже в наличии. Игра не часто, но все же виснет. Нет возможности назваться самим собой. Нельзя запомнить игру в ходе сражения. Нельзя запомнить более шести игр. Да и сыграть еще раз едва ли потянет - это не "Civilization" Сиды Мейера, где каждый раз все заново. Местная территория размечена и детерминирована раз и навсегда.

Как всем известно, жили-были старик со старухой. А еще жили-были древние кельты. Промышляли скотоводством, возделывали землю, разрабатывали полезные ископаемые и, естественно, приколдовывали понемногу. Поклонялись богине Дану (Danu), занимались междусобойчиками и - дозанимались: на разобщенных кельтов напало племя фоморов (Fomors) под предводительством одноглазого Балора (Balor) по прозвищу "Дьявольский Глаз". Как взглянет на противника - у того пропадает половина жизненных сил. Застонали кельты под бременем ежегодной дани.

Жизнь кельтам уже не казалась раем. И богиня Дану спохватилась, засуетилась и кинула клич о помощи. Вот тут-то в игру вступаете Вы. Вам предлагается возглавить одно из кельтских племен, встать во главе его героев-чемпионов. Ваша задача - силой и уговорами поднять под себя все 40 провинций и стать верховным правителем кельтов. После чего провести победоносную борьбу с фоморами.

### ИГРОВАЯ СРЕДА

Остров-страна кельтов EIRE разделен на 40 провинций. На этой территории живет 9 племен. Во главе каждого племени стоит правитель (Ruler), в его распоряжении имеется несколько чемпионов. Последние бывают трех типов - воины, барды и друиды. Воины - они и в Африке воины. Дубину в руки и - вперед. Друиды и барды, кроме как помахать железом, способны творить заклинания. Набор заклинаний для этих категорий разный, но все они сотворятся с помощью магических рун. Руны представляют собой магические рисунки на глиняных табличках. Если маги крутят их в руках недостаточно уверенно - таблички ломаются. Есть ственно, но время боя их восстановить невозможно. Для наложения заклинания нужно применить три руны. Две из них - смысловые, а третья - руна уровня заклинания. Смысловых рун - 8, уровней - 4. Кроме задействования рунных дощечек, нужно еще указать элемент, лежащий в основе заклинания. Для друидов - земля или вода, для бардов - огонь или воздух.

Единицей измерения времени в игре служит месяц. Год, как и положено, разделен на четыре сезона: Samhain - зима; Imbolc - весна; Beltene - лето; Lughnasad - осень.

В каждом сезоне - 3 месяца (исключением служит зима, в ней почему-то четыре). Месяца названий не имеют, только порядковые номера: 1st, 2nd, 3rd, 4th(?).

В начале игры богиня Дану предложит Вам стать одним из 9 вождей племен:

Имя вождя	Занятие и уровень	Племя	Провинция	Количество чемпионов	Число провинций
Morrigan	Воин/4	Findias	Raven	15	12
Medb	Воин/4	Sligo	Sligo	16	13
Sinnan Og	Бард/4	Falias	Bandon	13	11
Mananna	Бард/4	Fionnaidh	Tralee	16	11
Angus Og	Друид/4	Aiceltraí	Naas	17	12
Calatin	Друид/4	Bri Leith	Delvin	13	11
Finn	Воин/4	Fianna	Nenagh	18	11
Lugh	Воин/4	Rodruban	Tara	2	1
Cuchulainn	Воин/4	Eas Aedha	Cobh	4	1

Я выиграл с помощью друида Angus Og. Его стартовые возможности достаточно выгодны - чемпионов много, а соседей - мало. Да и хата с краю, никто с войной не лезет (по собственной инициативе). Природные ресурсы - тоже ничего.

В эту игру может одновременно играть до 4 игроков, которые должны по очереди брать своих вождей в начальном меню.

### УПРАВЛЕНИЕ

Все управление держится на мышке. Левая клавиша выполняет все действия. Правый клик служит для возвращения к предыдущему состоянию, закрытию меню и т.п.

В левой части экрана имеется поле "FILE". С его помощью Вы можете выйти на меню:

- save game - сохранение до 6 игр (только не во время боя!)
- load game - загрузка сохраненной игры
- restart game - повторный запуск игры
- quit game - выход из игры

С помощью поля "OPTIONS" можно попасть к следующему меню:

- Music - Вкл/Выкл фоновой музыки
- Sound Effects - Вкл/Выкл звуковых эффектов

- Message Speed - скорость пропадания текстовых сообщений
- Mouse Speed - управление чувствительностью мышки
- Quit Player - один из игроков покидает игру, после выбора этой опции его дело продолжит компьютер, если игрок один - игра переходит в демо-режим.

С помощью поля "МАР" можно просмотреть карту острова.

### ЭКРАН ПРОСМОТРА ПЕРСОНАЖА

Это один из основных экранов игры. Вам придется обращаться к нему очень часто: при определении чемпиона для боя с фомором, при отказе платить налоги, при формировании армии, при переводе персонажей из одной провинции в другую и т.д.

В верхнем левом углу - портрет персонажа. Под портретом - столбик его характеристик:

- Arms - умение владеть оружием
- Dexterity - ловкость
- Mind - умение шевелить мозгами
- Charm - обаяние
- Family - размер семьи
- Soldier - количество солдат
- Ability - особые способности

В том случае, если какая-нибудь способность магически увеличена, ее показатель выделяется синим цветом. Это может произойти в том случае, если персонажу достался во владение магический предмет (простые предметы тоже повышают, но в меньшей степени), или на него было наложено соответствующее заклинание.

Справа сверху экрана просмотра персонажа указано его имя, прозвище, специализация и уровень. Под ними есть три полосы - опыта (Experience), силы (Strenght) и запасов маны.

Справа от этих полос может находиться до трех небольших щитов. По верхнему можно узнать, есть ли в распоряжении персонажа каменные руны. Этот щит присутствует только в экранах заклинателей. Персонаж может иметь несколько каменных рун одновременно.

Второй щит возникает, если персонаж имеет в своем распоряжении какой-нибудь предмет. Персонаж может иметь только один предмет.

Наличие третьего щита говорит о том, что персонаж обладает дополнительными способностями. Способности могут быть следующими:

- Might - мощь, полезна при ведении боя, рубке леса и на стройке
- Heroism - героизм, полезен при ведении боя, рейдах за скотом
- Land - земля, полезная способность для земледельца
- Nature - природа, пригодится и при работе, и в бою (заклинателям)
- Animal - уход за животными
- Parley - ведение переговоров, пригодится во всех договорных процессах
- Politics - политика, полезна при разного рода переговорах
- Craft - умение создавать, пригодится на стройке и при создании предметов
- Barter - бартер, полезная способность для караванщиков
- Form - умение строить, пригодится на стройке и при создании предметов
- Stealth - скрытность, пригодится в бою, при ведении разведки и во время рейдов
- Spells - заклинания, полезна бардам и друидам
- Vitality - жизненная сила, клиент быстрее лечится и лучше воюет.

В нижней части экрана на голубом окошке написано место, на котором в данный момент находится персонаж, например: Еловый лес, уровень 47.

### ОСНОВНОЙ ИГРОВОЙ ЭКРАН (ПРОВИНЦИЯ)

В верхней части экрана находится портрет героя, управляющего данной провинцией. В отдельных окошках:

- имя правителя провинции
- название племени
- номер и название провинции.

Вверху справа есть 9 окошек с показателями экономического состояния провинции:

- CATTLE - количество скота
- WOOD - количество запасенного дерева
- CULTURE - уровень культуры
- GRAIN - запасы зерна
- METAL - запасы металла
- POWER - уровень мощи
- FARM - сводный показатель возделанных земель
- FOLK - население провинции
- CHAMPION - количество подчиненных Вам чемпионов

#### Количество скота.

Это основное Ваше богатство, а также средство обмена и расчетов. Плата за тренировку чемпионов, информацию о магических предметах, а также за новые заклинания взимается скотом. Такса следующая:

- за спарринг - 35 голов скота;
- за заклинание - 15 голов;



- за сообщение о магическом предмете - 10;
- за прослушивание поэтических шедевров - 10.

#### Запасы зерна.

Последнее образуется при наличии обрабатываемой земли (Farmland). Зерно используется на нужды самой провинции, а также для питания чемпионов во время боевых походов. При появлении повода для праздника к Вам также обратятся с просьбой о выделении зерна на проведение народного гуляния.

#### Запасы металла.

Металл получают с помощью разработки шахт в каменных залежах. Запас камней при этом истощается. Впрочем, их достаточно много, чтобы от этого у Вас не болела голова. Расходуется металл на следующие нужды:

- для обмена и подарков;
- для создания оружия и предметов;
- для строительства города или цитадели.

#### Запасы дерева.

Его получают, вырубая леса. Назначение в игре - то же, что и для металла.

#### Площадь и уровень возделываемых участков земли.

Чем больше этот показатель, тем больше зерна будет собрано Вашими подопечными осенью.

#### Показатель культуры.

Определяется уровнем развития города. Максимальное значение - 47. Чем выше, тем лучше.

#### Показатель мощи.

Определяется уровнем развития цитадели. Максимальное значение - 47. С ростом города и цитадели увеличивается количество родственников героев, а также количество солдат, которым они располагают.

Чуть ниже поля из девяти ресурсных окошек имеется окошко индикации даты - год (от начала игры), сезон и месяц.

Под портретом правителя имеется поле команд. Их десять:

Земледелие	Вырубка леса	Добыча металла	Выпас скота	Отдых
Игра - тренинг	Разведка	Строительство	Применение магии	Получение справки

Перед выдачей команды Вам нужно левым кликом выделить чемпиона, которому эта команда будет адресована. При этом его фигурка побелеет. Кликните мышкой на точке провинции, к которой ему нужно проследовать. Если он ходит, на Ваш взгляд, слишком медленно - быстро кликните в нужном месте еще пару раз. Чемпион пропустит туда в мгновение ока.

Для применения большинства команд Ваш чемпион должен пройти на соответствующий участок территории:

- для земледелия - на место, расположенное рядом с лугом или на возделанном участком;
- для вырубки леса - встать возле деревьев;
- для добычи металла - встать рядом с камнями;
- для тренировки - встать на открытом ровном месте;
- для выпаса скота - встать рядом с изображением коровы;
- для строительства - встать рядом с цитаделью или городом.

После выдачи команды появится меню для выбора направления, к которому эта команда должна быть применена: север (N), юг (S), запад (W) или восток (E). Привязываться с сторонам горизонта в этой игре просто, но непривычно. Просто, т.к. внизу слева есть компас, с помощью которого Вы можете поменять ориентацию провинции, если захотите посмотреть на нее с другой стороны. Непривычно, потому что провинции развернуты под углом 45 градусов. Север оказывается не вверху, а в углу экрана.

В каждой провинции имеется три сооружения: город, цитадель и шатер. Вы можете попасть в них с помощью левого клика мышкой (если нет выбранного чемпиона).

### **ОПЦИИ ГОРОДА (BURG)**

#### Poll - Доска сообщений.

Здесь Вы сможете получить помощь от Вашего советника, узнать мнение населения и чемпионов. Чаще всего это фразы типа:

- Мы уже обосновались. Пора бы и на разведку выбраться;
- Чемпионы ждут раздачи слонов (в смысле - предметов);
- Дела провинции идут нормально и т.п.

#### Caravan - Караван.

Вы можете направить одного из чемпионов к соседям для торговли или обмена. Он может взять с собой один тип ресурсов: зерно, металл, дерево или скот. Во время обмена Вам будет предложен вариант. Если он Вас не устраивает - можно поторговаться. Торговля повышает показатель мира в отношениях между соседями.

### Create - Создать.

Ваши чемпионы могут создавать предметы, которые в состоянии облегчить им дальнейшую жизнь. Ассортимент, количество затрачиваемых материалов, время на производство предмета зависит от уровня чемпиона, его специализации и наличия у него дополнительных способностей. Итак, Ваши подопечные могут потрудиться над:

- Staff - посох	- Battle Axe - боевой топор
- Javelin - дротик	- Wristband - браслет на запястье
- Dagger - кинжал	- Armband - браслет на предплечье
- Torc - ожерелье	- Spear - копье.
- Horn - горн	

Останавливаться на их свойствах не будем, дайте предмет герою и посмотрите на изменение его характеристик.

### Move - Перемещение.

Эта команда позволяет чемпионам перебираться в

другие провинции. Можно со скарбом - зерном, деревом, металлом, скотом и предметами. На новом месте эти ресурсы войдут в копилку новой провинции. Не могут двигаться чемпионы, которые нуждаются в отдыхе или успели на данном ходу выполнить какое-нибудь Ваше поручение.

### ОПЦИИ ЦИТАДЕЛИ

#### Dismiss - Изгнание.

Вы можете вызвать любого чемпиона на ковер и сообщить ему, что он, такой-сякой, не тянет, как положено, лямку, поэтому Вы решили ему на это указать или отправить его в изгнание.

#### Tribute - подношение подарков.

После возврата Ваши разведчики сообщат Вам информацию о той провинции, куда Вы их посылали. Если провинция не занята - Вы просто можете послать туда своих чемпионов и она станет Вашей.

Если занята, то Вы начинаете планомерный процесс ее завоевания. Прежде всего Вам надлежит отправить чемпиона с максимальными договорными способностями с подарком. В начале игры я обходился подарком в 500 единиц зерна. Скорее всего, Ваш подарок будет с благодарностью принят.

#### Recommend - рекомендовать.

После установления с соседней провинцией дружественных связей, посылки пары караванов и при наличии достаточно высокого рейтинга престижа воспользуйтесь этой опцией, чтобы предложить соседям признать Вас в качестве сюзерена. Если получите отказ - будет повод для войны.

Имейте в виду, в случае положительного ответа - отношения вассал/сюзерен не являются окончательными. Они могут быть разорваны. А пока Вы получаете возможность руководить второстепенным племенем.

#### Delegate - передача правления.

Этой опцией Вы можете воспользоваться только в цитадели той провинции, где правит вождь племени. С ее помощью Вы можете передать контроль по ведению дел в подчиненных провинциях местным чемпионам или взять контроль обратно в свои руки. Аналогичный вариант можно повернуть в отношении подчиненного второстепенного племени.

#### Treasury - сокровищница.

Сюда нужно заходить в тех случаях, когда возникла необходимость перераспределить между чемпионами имеющиеся в провинции предметы или выдать чемпиону вновь созданную штуковину.

#### Cattle Raid - рейд за скотом.

Вы можете послать до 3 чемпионов воровать соседский скот. Во время этого рейда Вашим чемпионам не может быть нанесен вред, но показатель мира в отношениях с соседями пойдет на убыль.

#### War - война.

Если соседи дали повод - нападайте. Если не хотите ждать повода - нападайте. Минимальное условие - соседняя провинция должна быть разведана или отобрана у Вас в результате нападения.

В нападении может принять участие до 7 чемпионов. Для дороги и для отдыха Вам потребуется провинция на 7 дней. Если бойцы не едят - они почти не восстанавливают силы на отдыхе. Успех Вам будет обеспечен в следующем случае:

- противник не намного сильнее Вас;

- Ваша группа сбалансирована и хорошо вооружена, в ней есть и маги, и воины, желательно иметь магов с улучшенными лечащими способностями.

### ОПЦИИ ШАТРА

Сначала посмотрите на шатер: если полог закрыт, можете не тянуть к нему курсор - шатер пуст. Если в шатре есть герой, кликните на нем левой клавишей мышки.

#### Talk - разговор.

Достаточно бестолковое занятие. Не тратьте время, т.к. на игру не влияет.

Во время разговора можно затронуть следующие темы:

- yourself - краткая биография гостя
- champions - информация о других чемпионах
- other lands - информация о других провинциях
- other tribes - информация о других племенах.

#### Recruit - рекрутировать.

Вы предлагаете чемпиону стать Вашим вассалом. Если он круче Вашего чемпиона в этой провинции, скорее всего последует отказ. Иногда следует согласие, но очень редко. Пригодится также умение вести переговоры.

#### Contest - поединок.

За приведенное выше количество скота Вы можете потренировать Вашего чемпиона во время поединка с заезжим героем. Что хорошо - после поединка у Вашего подчиненного опыта прибавится, а сил не убавится. К тому же, в игре утверждается, что после поражения поверженный гость начинает набиваться к Вам в услужение. Что-то я не заметил этой тенденции...

#### Tales (для бардов) - рассказы.

Вы можете узнать во время этих посиделок о магических предметах и послушать саги (поэтические произведения). Последние способствуют поднятию духа и способностей чемпионов. Все не за так.

#### Learn - обучение.

"Но стулья вперед". То есть скот. Зато можете узнать за один присест до трех новых заклинаний, за которые не жалко и денег дать.

#### Part - расстаться.

Как надоест - так жмите курсором здесь.

### **СОВЕТНИКИ**

Для общения с советниками кликните на поле COUNCIL. Их всего четверо, рассмотрим их слева направо:

первый - сообщит, что поделявают Ваши чемпионы и их состояние;

второй - покажет на карте любую разведенную или принадлежащую Вам провинцию.

Вы получаете в рассматриваемой провинции доступ к любой информации, вплоть до характеристик и вооружения чемпионов противника;

третий - расскажет о Ваших отношениях с другими племенами. По каждому из известных племен приведены статистические данные, в том числе - рейтинг престижа, уровень мира во взаимоотношениях, количество чемпионов и т.д.;

четвертый - может выдать достаточно полную справку по самой игре, ее интерфейсу и опциям в разных экранх.

### **ПРЕДМЕТЫ**

Вы можете узнать, какие предметы в данной провинции еще не нашли своих героев. Для этого нужно кликнуть на поле "ITEMS" в правой части экрана. Кликнув на поле "VIEW", можно получить более-менее подробное описание выбранного предмета.

### **СИСТЕМА ЗАКЛИНАНИЙ**

Расположение рун для всех персонажей одинаково. В игре имеется также полный набор рунных дощечек из камня, которые не ломаются. В начале игры они находятся у Ваших противников (по одной). После завоевания всех провинций этот набор должен оказаться в Вашей власти.

В основе всех заклинаний лежит магическая субстанция - мана. Она также относится к расходным материалам. Накопление маны происходит главным образом во время сна и, в меньшей степени, в период бодрствования. С ростом уровня персонажей возрастает и количество маны, которое они могут накопить.

Заклинания можно также разделить на боевые и мирные. Последние не применимы во время боя.

Все заклинания можно узнать в шатрах от заезжих друидов, заплатив требуемое количество скота. Что приятно, Вы можете пользоваться заклинаниями, которые Вам "неизвестны". Они все равно работают. Заклинания, купленные в какой-то одной провинции, сразу же становятся доступными для всех Ваших заклинателей (наверно, по модемам гонят).

Что касается бардов - Вы можете послушать (опять-таки не бесплатно) их поэтические опыты или узнать историю какого-нибудь магического сокровища. Мне удалось вытянуть информацию о следующих предметах:

- Gae Bolga - магическое копье;
- Staff of Ferdia - магический посох;
- Seven Pigs - 7 свинок, владеющее ими племя никогда не будет голодать;
- Magic Apples - магические яблоки лечат любой недуг;
- Pot of Dagbha - горшок, который никогда не бывает пустым;
- Answerer - ну очень крутой меч;
- Stone of Protection - магический камень защищает провинцию от вреда разного рода;
- Fruits of Wisdom - фрукты мудрости, владелец становится очень умным;

- Sword of Nuada - еще один крутой меч;
- Harp - арфа, звуки которой могут убаюкать даже фомора (и уговорить заодно);
- Ring - кольцо помогает вести переговоры между племенами;
- Stone of Might - магический камень увеличивает силу владельца.

Все эти магические предметы могут попасть в Ваши руки либо в качестве презента от богини, либо перейти в качестве трофея от пораженного противника. Большинство из них не обладает никакими выдающимися и уникальными возможностями. Просто их владелец существенно улучшит одну-две основные характеристики: силу, ум, ловкость и т.д.

## ЗАКЛИНАНИЯ БАРЛОВ

<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Poison Cloud - Ядовитое облако Попадавший в него противник теряет возможность двигаться, но будет драться с Вами, если Вы на него нападете. Элемент - воздух.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Increase Moral - Рост морали Предназначено для поднятия духа войск одного из Ваших чемпионов. Элемент - огонь.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Decrease Moral - Снижение морали Предназначено для снижения способностей войск одного из чемпионов противника. Элемент - огонь.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Fire Trap - Огненная западня Для подготовки огненной западни на пути предполагаемого следования чемпиона противника. С ее помощью наносится довольно существенный урон живой силе, а также она заставляет противника остановиться. Элемент - огонь.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Smoke - окутывает чемпиона противника облаком дыма, он начинает беспорядочно перемещаться по местности, но способен вести боевые действия, если натолкнется на противника Элемент - воздух.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Pierce Wind - войско чемпиона противника продувается сильнейшим ветром. Уменьшается количество солдат. В некоторых случаях цель просто волочит по земле или швыряет в воздух. Элемент - воздух.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Encourage - ободрение. Повышает способности всех чемпионов в том, что касается ведения дел в провинции. В бою не применяется. Элемент - воздух.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>x</div> </div> </div>	Up Population - Рост населения провинции. Элемент - огонь.
<div> <div> <div>x</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Speed - скорость. Увеличивает возможности выбранного чемпиона по перемещению во время ведения боя. Элемент - воздух.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Chaos - хаос. Окружает чемпиона противника облаком из призрачных видений. У его солдат пропадает всякое желание сражаться. Элемент - воздух.
<div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Farm - фермерство. Повышает урожайность растений и, естественно, количество собранных центнеров с гектара. Элемент - огонь.
<div> <div> <div>x</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>x</div> </div> </div>	Cattle Birth - Увеличение поголовья скота в провинции. Элемент - воздух.
<div> <div> <div>x</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>*</div> <div>*</div> <div>*</div> </div> <div> <div>x</div> <div>x</div> <div>x</div> </div> </div>	Hypnotize - Гипноз. Пораженный противник становится беспомощным, впадает в спячку. Это заклинание требует непрерывного воздействия заклинателя. Элемент - огонь.

* * * * *	Internal Fire - внутренний огонь. Действие напоминает ужасную изжогу - личный состав так и выгорает изнутри. Элемент - огонь.
* * * * *	Fireball - он и в Кельтии файрболл. Аналогичен заклинанию в сотнях других игр. Цели не позавидуешь. Элемент - огонь.
* * * * *	Twister - смерч. Рвет и мечет указанную цель. Элемент - воздух.

### ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДОВ

* * * * *	Hurl Stones - Бросок камнями. Элемент - земля.
* * * * *	Extinguish Flames - гашение пожаров. Применяется для спасения полей после поджога фоморами. Элемент - вода.
* * * * *	Lighting - молния. Очень полезное заклинание. Во-первых, удар по противнику. Во-вторых, вызывает ливень, который дает возможность двигаться (если до этого шел снег - все стоят на месте). Элемент - вода.
* * * * *	Part Water - создание бродов в реках. Позволяет создать в нужных местах переправы для чемпионов. Элемент - земля.
* * * * *	Orb of Lave - бросок куском огненной лавы. Действует аналогично Fireball. Элемент - земля.
* * * * *	Tree Tangle - захват деревьями. Друидская шутка с противником - прислонился к дереву, а оно тебя держит и от ствола не отпускает. Элемент - земля.
* * * * *	Flood - потоп. Вымывает солдат у выбранного чемпиона. Элемент - вода.
* * * * *	Protection - защита. Заклинание применяется для защиты самого заклинателя. Элемент - вода.
* * * * *	Raise Army - восстанавливает личный состав у выбранного чемпиона (как правило - частично). Элемент - земля.
* * * * *	Glamour - очарование, в результате которого друид начинает сражаться с яростью и силой воина. Элемент - вода.
* * * * *	Confusion - неразбериха. Одно из лучших заклинаний игры: солдаты противника начинают драться друг с другом. Выбранный чемпион не спит ночью и не дерется со стоящим рядом противником по собственной инициативе. Элемент - земля.
* * * * *	Heal - лечение. Одно из самых необходимых заклинаний. Восстанавливает, частично или полностью, силы выбранного чемпиона. Элемент - вода.



<table><tr><td>x</td><td>*</td><td>*</td><td>*</td></tr><tr><td>*</td><td>x</td><td>*</td><td>*</td></tr><tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>x</td></tr></table>	x	*	*	*	*	x	*	*	x	x	x	x	Transfer Mana - передача маны другому чемпиону. А почему бы и нет? Но мне для достижения победы не понадобилось. Кстати, работает только в мирное время. Элемент - земля.
x	*	*	*										
*	x	*	*										
x	x	x	x										
<table><tr><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>x</td></tr><tr><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>x</td></tr><tr><td>*</td><td>*</td><td>*</td><td>x</td></tr></table>	*	*	*	x	*	*	*	x	*	*	*	x	Plant - посадка нового леса. Фоморы могут вырубать деревья, а Вы сажать. Но только в мирное время! Элемент - земля.
*	*	*	x										
*	*	*	x										
*	*	*	x										

## НЕСТАНДАРТНЫЕ СОБЫТИЯ В ИГРЕ

Их немного:

- предложение отправить одного из чемпионов на длительное обучение к чемпиону по имени SCRATHA;
- предложение от проезжего племени влиться в состав населения данной провинции;
- предложение выделить зерно на проведение праздников по разным поводам;
- рейды фоморов по вырубке деревьев, по поджогу посевов, по устраиванию наводнений. И просто пограбить - в провинции своруют четыре основных ресурса: зерно, скот, металл и дерево. Для ускорения этого процесса кликайте мышкой.

## ВЕДЕНИЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ НА МЕСТНОСТИ

Все просмотрели? Приступаем к войне.

Ваша главная цель во время боя - захватить предводителя противника. Если это удастся - сражение выиграно.

Меню боевых команд во многом напоминает мирное.

1	5
2	6
3	7
4	8

Подробности:

1 - атака или перемещение в указанную точку. Учитывается влияние местности и погоды. На исход боя влияет количество солдат, характеристики (владение оружием и ловкость) и умения чемпионов, имеющееся оружие, наложенные заклинания;

2 - служит для ведения переговоров и обмена репликами с противником, для предложения сдаться и т.п. Позволяет чемпионам обмениваться предметами;

3 - бегство с поля боя;

4 - уход в защиту, позволяет неплохо восстанавливать силы и находиться

при этом на чеку;

5 - рукопашная с указанным соседом. При этом чемпион остается на месте, не ищет новых подходов к противнику (это может произойти при атаке по первому варианту);

6 - поединок - ведется одними чемпионами без солдат. Если Вы побеждали в бою, это не значит, что Вы победите во время поединка. Лучше не соглашайтесь на него, если есть малейшие сомнения;

7 - наложение заклинаний;

8 - отдых во время боя. Позволяет хорошо восстанавливать силы. Но во время такого отдыха чемпион практически беззащитен, если на него нападут, он будет сражаться в полсилы.

## И, НАПОСЛЕДОК, НЕМНОГО ЛИЧНОГО ОПЫТА

Естественно, перед войной нужно всех вылечить и полностью зарядить маной.

Прежде всего определитесь по сторонам света. Запомните, с какой точки Вы смотрите на карту местности. Противник может разворачивать ее по своему усмотрению. А если еще и туман опустится - Вы потеряете всякую ориентацию.

Далее, найдите предводителя противника. Оцените соотношение сил. В окошках Вам видно, сколько чемпионов у врага, их суммарная сила, а также - оставшееся зерно.

Если данная провинция - последний оплот противника, поставьте целью скорейший захват предводителя. В этом случае все его чемпионы также окажутся в плену.

Если Ваши силы меньше - аналогично.

Если преимущество на Вашей стороне - поиграйте с ним, как кошка с мышкой. Захватите сначала всех чемпионов противника и только после этого - главаря. При таком варианте они не смогут сбежать с поля боя в соседнюю провинцию.

Если Вы располагаете сильными магами - бой можно выиграть без единого удара. Забейте главаря заклинаниями на расстоянии. При этом помните, что нежелательно применять заклинания, которые ухудшают погоду (молния у друидов).

Не стремитесь подойти к противнику. Он подойдет к Вам сам. Лучше используйте время для расстановки своих сил. Старайтесь создать ситуации, когда противник будет вынужден драться против нескольких Ваших чемпионов одновременно. Поэтому заклинания по обездвиживанию противника накладывайте на магов и сильных воинов врага, пусть главарь обладает возможностью продвигаться к Вам, навстречу плену.

Используйте передышки для активного лечения во время боя.

Во время туманов разбейте группу на пары - воин с магом. Воин будет драться, а маг - подлечивать воина.

Если туман или метель достанет - примените заклинание молнии. Пойдет дождь, Вы сможете передвигаться.

Ни в коем случае не отправляйте чемпионов, которые, попав в плен, отказались идти к Вам на службу, в изгнание (EXILE). Рано или поздно они попадутся Вам в очередной шатре и, скорее всего, не будут возражать против найма. Более того, некоторые друиды знают заклинания, которые Вам еще неизвестны (для любителей играть "по-честному"). Если Вы исключите их из игры - Вы никогда не научитесь этим заклинаниям.

После того, как все провинции станут Вашими, игра вступит в финальную стадию. Хорошо приготовьтесь к двум последним сражениям с фоморами. Первое из них будет состоять из двух этапов - сначала группа фоморов, а потом - Балор в одиночку. Фоморы - довольно сильные, тупые и простые противники. Они не умеют колдовать. Самое главное - вовремя их обезвреживать заклинаниями. С Балором дело обстоит иначе: время от времени он применяет свой дьявольский глаз - сами увидите как и с какой эффективностью. Но он тоже подвержен воздействию Ваших магов. Обездвижьте его, окружите воинами и добейте.

Самый последний бой разворачивается на земле фоморов. Явление следующее: те же и Балор сразу. Используйте особенности местности. К Вам не так уж просто подобраться. Подождите, когда фоморы займут проходы. После этого заморозьте их заклинаниями и бейте по одному. Особое внимание - Балору. Его тормозить нужно в первую очередь.

Один из важнейших компонентов успеха - правильное распределение каменных рун. Сильнейшему барду - руны для заклинания ядовитого облака. Сильнейшему из друидов - для заклинания конфузии.

Дальше - дело техники.

## COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN

Фирма - Virgin. Год выпуска - 1995.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Существуют две версии - нормальная фирменная CD-версия (2 диска) и пиратская "рваная" дискетная версия (12 дискет для игры и миссий для БОИ и 7 дискет для миссий для Братства Нода). Из последней версии вырезаны мультики и музыкальные дорожки, но звуки выстрелов и вопли умирающих оставлены. Технические требования к обеим версиям почти одинаковые (кроме места, занимаемого игрой на жестком диске и наличия CD-ROM дисководов).

Процессор: 486/66 или выше (но я играл на 486/40 и ничего).

RAM: 8 MB всего, 6 MB свободной XMS или EMS памяти, 560KB обычной (conventional) RAM.

Монитор: MCGA graphics (256 цветов, разрешение 320x200 пикселей).

Мышь: необходима Microsoft Mouse или 100% совместимая мышь.

DOS: 5.0 или выше.

WINDOWS (не обязательно): 3.1 или выше.

Место на жестком диске: CD-версия требует 30 MB; дискетная версия требует 45.7 MB (полностью инсталлированная (см. раздел #2) игра с миссиями для БОИ и Братства Нода и без сохраненных игр).

CD (для фирменной версии): 2 скоростной CD-ROM drive.

Звуковые платы: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32 and 100% Sound Blaster compatibles, Gravis UltraSound, Gravis UltraSound MAX, Ensonic Soundscape, Roland RAP-10, ESS Audiodrive, Microsoft Sound System, Gold Sound Standard, Pro Audio Spectrum.

Для игры нескольких игроков:

SERIAL: 2 игрока через 9,600 bps модем (минимум), 14,400 bps модем или выше (рекомендуется). Также можно играть через null modem связь.

NETWORK: 2-4 игрока через IPX сеть.

Игра вышла на рынок (не наш, разумеется) в конце сентября 1995 г.

### 2. ЗАПУСК ИГРЫ

Я даю подробную инструкцию, как запускать пиратскую дискетную версию "Приказывай и Покоряй" (лично мне нравится именно этот перевод названия), чтобы Вы не испытывали трудностей.

Итак, насколько мне известно, пиратская версия по Москве вроде бы ходит только одна. Она состоит из 19 дискет (для обеих враждующих сторон). Запускается она следующим образом:

1. Разархивируйте первые 12 дискет. Получите директорию "C&C", в котором будут еще один поддиректорий "CDROM" и несколько отдельных файлов, среди которых будут "Start. Bat" и "Cdemu2. Com". Установите директорию "C&C" в корневой каталог (т.е. в C:\ или в D:\).

2. В файле "Config. Sys" вставьте строчку "LASTDRIVE=Z" (не забудьте перед началом игры перезагрузить компьютер).

3. Обратите внимание на файл "Subst. Exe" в директории "C&C". Он должен совпа-

дать с версией DOS, установленной на Вашем компьютере, так что просто скопируйте в директорию "C&C" файл "Sust. Exe" из директории, в котором установлена Ваша MS-DOS.

4. Запустите файл "Install. exe" и, после того, как установите звуковую карту, на вопрос: "Куда устанавливать игру?" укажите созданную ранее директорию "C&C". Учтите, по конец инсталляции игра произведет любопытные действия - не пугайтесь, думая, что с Вашим компьютером что-то случилось!

5. Разархивируйте вторые 7 дискет в директорию "C&C". Получите в этой директории новую поддиректорию "CDROM2" и новый файл "Nod. Bat".

6. Если хотите играть за "Brotherhood Of Nod", то запускайте файл "Nod. Bat". Если хотите играть за "Global Defence Initiative", то запускайте файл "Start. Bat".

Владельцы фирменной CD-версии должны просто запустить с лазерного диска файл "Install.exe", а потом указать, куда устанавливать игру.

### 3. ПОЯСНЕНИЯ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ WINDOWS-95

ВНИМАНИЕ! Я игру под Windows 95 НЕ испытывал и сообщаю Вам только информацию из технического описания к нормальной CD-верии игры.

Чтобы установить игру под Windows 95, выполните следующие простые четыре действия:

1) кликните на START/RUN, напечатайте D:\SETUP. EXE (где D - Ваш CD-ROM drive); напечатайте ENTER;

2) далее проводите инсталляцию, как обычно;

3) когда инсталляция окончится, перезапустите Windows 95, чтобы задействовать иконки игры;

4) запустите "Приказывай и Покоряй", используя START/PROGRAMS/ WESTWOOD/ C&C.

*Если Вы хотите запустить игру из Windows 95, а у Вас только 8 Мегабайт памяти*  
Если на Вашей машине установлено только 8 Mb RAM (а для нормального функционирования Windows 95 желательно иметь побольше), Вам, возможно, придется сделать некоторые изменения, чтобы игра могла идти без проблем. Ниже даны подробные инструкции для начинающих о том, как эти изменения сделать.

а) Войдите в меню START/SETTINGS/TASKBAR.

б) Кликните на START MENU PROGRAMS, затем кликните на кнопке ADVANCED.

в) Вы увидите окно Explorer. Кликните на значок плюса слева папки PROGRAMS. Обратите внимание, что Вы получите список новых папок.

г) Кликните на папке WESTWOOD. С левой стороны Вы увидите список программ.

е) Сделайте правый клик на иконке C&C. Выберите PROPERTIES из меню.

ж) Кликните на табличке MEMORY.

з) Найдите участок под названием EXPANDED (EMS) MEMORY. Он, скорее всего, будет поставлен на 'Auto'. Кликните на стрелке рядом с 'Auto' и перебирайте, пока не увидите NONE. Кликните на этом слове.

и) Найдите участок под названием MSDOS PROTECTED MODE (DPMI) MEMORY. Он, скорее всего, будет стоять на 'Auto'. Кликните на стрелке рядом с 'Auto' и перебирайте, пока не увидите цифру 16384. Кликните на ней.

к) Нажмите OK, затем кликните на X в правом верхнем углу окна Explorer, потом кликните на OK на окне Taskbar Properties.

л) Начните игру как обычно.

*Как повысить качество видеовоспроизведения под Windows 95.*

Работа игры под Windows 95 под шапкой DOS идет несколько медленнее, чем в реальном режиме DOS. Повысить качество воспроизведения мультимедиа можно при помощи следующей простой инструкции.

а) Перейдите в меню START/SETTINGS/TASKBAR.

б) Сделайте двойной клик на иконке SYSTEM.

в) Кликните на табличке PERFORMANCE, потом кликните на кнопке FILE SYSTEM.

г) Кликните на табличке CD-ROM.

е) Вы увидите "переключатель" под названием SUPPLEMENTAL CACHE SIZE. Переведите переключатель до конца направо. Однако помните, что увеличение размера кэша уменьшает размер памяти, доступной для всей системы при работе в среде Windows.

ж) Далее найдите окошко под названием OPTIMIZE ACCESS PATTERN FOR: в этом окне выберите описание, наиболее соответствующее Вашему CD-дисководу (скорости - single, double, triple, quad и выше.)

з) Кликните на кнопку APPLY. В результате получите новое окошко, предлагающее Вам перезапустить компьютер. Сделайте это.

и) После перезапуска машины запустите игру как обычно. В принципе, должно улучшиться и качество других CD-игрушек, которые у Вас есть.

### 4. О ЗВУКОВЫХ КАРТАХ

Игра не поддерживает никакие звуковые карты в прямом или "родном" режиме. Новые звуковые драйвера фирмы Westwood позволяют проигрывать и микшировать музыку

прямо с CD-ROM. Вместо того, чтобы слушать генерированную компьютером версии гитары или барабанов, Вы услышите настоящие гитару и барабаны прямо с диска. "Приказывай и Покоряй" - первая игра от Westwood, поддерживающая DDA (Direct Digital Audio, Прямое Цифровое Аудио).

Так что, если Ваша звуковая карта способна воспроизводить цифровой звук (а большинство звуковых карт способны на это), у Вас никаких проблем со звуковым сопровождением не будет.

## 5. ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ С МЫШЬЮ

Если Вы столкнетесь с какими-то проблемами в работе мыши (например, прыгающее движение), Вам нужно попробовать поменять драйвер мыши на более новый. Почти всегда проблемы с мышью объясняются устаревшими драйверами. Срисуйте где-нибудь свежую версию драйвера мыши - и все вернется на круги своя.

Многие игроки установили, что частенько трудности с мышью возникают только при работе с программой установки игры. Инсталлируйте игру, не загружая драйвера мыши, затем выйдите в DOS, загрузите драйвер мыши и начинайте игру. Вполне возможно, что теперь все пойдет хорошо.

Иногда начинаются проблемы, как только Вы прижмете клавишу мыши. Это вроде бы действует только на мыши PS/2 bus-типа (это те, которые подключаются к особому круглому мышиному порту). Вам стоит переменить мышь на серийную или при помощи адаптера подключить bus-разъем мыши к serial-разъему. В большинстве случаев это решит все Ваши проблемы.

## 6. СЮЖЕТ ИГРЫ

В общих чертах сюжет выглядит примерно так:

Пугающе близкое будущее. Из космоса на Землю были заброшены семена странного растения, которое в процессе жизнедеятельности выбрасывает на поверхность кристалл тиберия (Tiberium). Эти кристаллы способны решить проблему энергетического кризиса на нашей планете. Естественно, тот, кто обладает энергией, обладает миром. И вот уже планета Земля поделена между двумя могущественными силами, сражающимися друг с другом за полное подчинение себе полей чужеродного растения и, как следствие, тиберия.

Угроза миру исходит от террористической организации "Братство Нода" (Brotherhood Of Nod), которой управляет некий Кэйн (Kane). Организация Объединенных Наций создала для противодействия Братству свою Всемирную Оборонную Инициативу, сокращенно БОИ (Global Defence Initiative, GDI).

Существует и третья сила: во время определенных заданий Вы будете видеть странные предметы, лежащие на земле. Они похожи на какие-то машины (или куски машин), но сделать с ними Вы ничего не сможете. Это - НЛО (Неопознанные Летающие Объекты). В чем их задача, Вы узнаете, когда сыграете в игру "Command & Conquer II: Tiberian Sun" (подробнее об этом см. последний раздел данного описания).

Но вернемся к сути дела. Обе основные враждующие стороны (БОИ и Братство Нода) обратились к Вам с предложением примкнуть к их благородному делу и возглавить их вооруженные силы.

Вы, естественно, соглашаетесь и начинаете постепенно вести свою организацию к победе. Враги, превосходящие Вас численно, а подчас и качественно, пытаются помешать Вам в сем деле.

Вот и весь расклад.

## 7. ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ СО ВРЕМЕН "Dune 2: The Building Of A Dynasty"?

Авторы уверяют, что от "Дюны 2: Основание Династии" в новой игре "Приказывай и Покоряй" ничегошеньки не осталось, кроме удобного интерфейса.

На мой взгляд, это не совсем так, поскольку основная идея (развитие Вашей базы с нуля и уничтожение базы противника на некой территории) осталась без изменения. Однако "Приказывай и Покоряй" - это, однозначно, не "Дюна-3".

Судите сами:

1. Размер армии не ограничен - сколько хватит денег, столько и штампуйте.
2. Количество типов боевых подразделений сильно увеличилось - теперь их около 50.
3. Частенько имеется возможность возобновления денежного запаса после его полной "выработки" (бесконечное количество денег). Деньги в данной игре Вы получаете, собрав и переработав порождаемые неким растением кристаллы под названием "тиберий" (Tiberium). А поскольку это растение, то иногда можно встретить семенное дерево (Blossom Tree), которое периодически выстреливает семена, из которых произрастает тиберий, за счет чего происходит восстановление размеров поля, на котором он рос. Кроме этого, если поле долго не трогать, тиберий начинает разрастаться сам собой, как обычная трава. Разрастание это происходит тем быстрее, чем больше поле тиберия.

4. Теперь имеется возможность создания и управления отрядами, в которые могут одновременно входить неограниченное количество боевых единиц, причем единицы эти могут быть разных типов, т.е. Вы можете создать отряд из, скажем, 5 танков плюс 15 автоматчиков плюс три гранатометчика плюс комбайн в придачу. О том, как это делается, см. раздел #4.

5. Вышеназванные отряды можно "помечать" определенными номерами (от 1 до 0), вследствие чего повышается удобство управления ими.

6. Имеется возможность вносить в память определенные участки карты района боевых действий и "помечать" их, подобно отрядам, что тоже повышает удобство управления игрой (не надо тратить время на скроллинг карты).

7. Наконец-то можно управлять воздушными силами (вертолетами), причем даже непосредственно во время полета.

8. Имеются разнообразные сценарии очередной битвы, требующие не только полного геноцида войск противника, но и выполнения определенных (подчас достаточно сложных) дополнительных действий (захват здания, ликвидация определенного человеческого индивидуума, спасение другого определенного человеческого индивидуума и т.д.).

9. На поле брани встречаются гражданские постройки, уничтожив которые Вы получаете ящики, из которых можете поживиться деньгами.

10. Имеется возможность играть в "Приказывай и Покоряй" сразу несколькими людьми одновременно (Multiplayer Game).

11. Сооружения Вашей базы не ветшают во временем и ремонтировать их надо только при повреждении во время атаки врага.

12. Передвижение солдат любых типов по полю тиберия опасен для них - со временем они теряют здоровье и умирают.

13. В данной игре применен новый искусственный интеллект (алгоритм, по которому действует компьютер в игре). Теперь его подразделения будут атаковать, отступать, перегруппировываться, снова атаковать и искать слабые места в линии обороны Вашей базы (правда, все это они будут делать далеко не самым умным способом).

В общем, эта игра будет не простой...

## 8. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

После запуска игры Вы попадаете в основное меню. Оно состоит из:

**START NEW GAME** - "НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ", Вам предложат выбрать одну из двух передач, с которыми к Вам обращаются представитель ВОИ и Кэйн (соответственно ястреб в зеленоватом круге и хвост скорпиона в красном треугольнике). Выбор той или иной передачи определяет сторону, за которую Вы будете воевать.

**LOAD MISSION** - "ЗАГРУЗИТЬ ЗАДАНИЕ", загружается одна из ранее запомненных Вами игр (Вам покажут таблицу запомненных игр, если, конечно, таковые имеются).

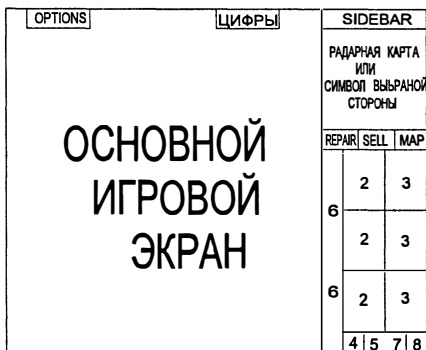
**MULTIPLAYER GAME** - "ИГРА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ". Тут Вы сможете настроить модем или сеть, если у кого-нибудь из Вас он есть.

**REPLAY INTRODUCTION** - повторно проиграть вступительный мультик (только для полной CD-версии).

**EXIT GAME** - выход в DOS.

Вы выбрали симпатичную сторону (об этом Вашем выборе мы еще поговорим ниже) и запустили первое задание.

Вот началась игра и Вы видите перед собой игровой экран. Он выглядит так:



Основной игровой экран: тут Вы можете видеть небольшой кусочек карты района боевых действий, на котором Вы можете управлять своими силами. Если у Вас нет базы, то "Sidebar" не включен (т. к. не нужен, да и уменьшает размер основного игрового экрана). На основном игровом экране Вы можете видеть свои боевые подразделения и/или сооружения Вашей базы. Чтобы управлять боевым подразделением, сделайте на нем ЛК (клик левой клавишей мыши). Вокруг подразделения появится белый квадратик с цветной полоской сверху. Эта полоска - состояние данного подразделения, его "жизнь". Если полоска зеленая - все в порядке, если желтая - значительные повреждения, если красная - заказывайте похороны заранее. То же самое и с сооружениями базы.

Если Вы хотите собрать несколько боевых подразделений в группу, сделайте ЛК и, не отпуская клавишу мыши, поведите курсор в сторону и вверх (или вниз). Появится белый прямоугольник. Подразделения, попавшие во внутрь этого прямоугольника, станут считаться одним отрядом.

Чтобы что-то построить, сделайте ЛК на окнах 2 или 3. Выбранное Вами сооружение или боевое подразделение станет заштрихованным, и приятный женский голос (которым с Вами общается компьютер) сообщит Вам: "Building. . ." ("Строится..."). Когда строительство окончится, тот же голос Вас об этом проинформирует, боевое подразделение просто выйдет из

казармы (здания Руки Нода, фабрика по производству оружия и т. д.), а если Вы строили сооружение, то на окошке с ним появится надпись "READY". Теперь Вам надо установить сооружение, касаясь другого сооружения Вашей базы. Для этого сделайте ЛК на окошке с готовым сооружением, а потом сделайте ЛК на поверхности земли. Если на выбранное Вами место установить данное сооружение можно, то место это будет окрашено в белый цвет. Если разместить данное сооружение на данном месте нельзя, то часть места установки (которая Вам мешает) будет окрашена в красный цвет.

Все боевые подразделения, когда просто стоят на месте, находятся в режиме "охраны" и при непосредственной близости противника вступят с ним в бой. Если же противник пройдет мимо, вне досягаемости их оружия, то стрелять Ваши доблестные солдаты не будут.

Чтобы двинуть свои подразделения, выберите их, наведите курсор на то место, куда хотите послать Ваших орлов, и сделайте ЛК.

Чтобы выстрелить по противнику, выберите боевое подразделение или отряд. Наведите курсор на врага. Если курсор изменит форму и превратится в красное перекрестие, значит, данные подразделения в состоянии поразить объект, на который наведен курсор. В этом случае сделайте ЛК. Начнется бой. Если же курсор не изменит свою форму, то выбранные Вами подразделения не могут поразить цель. Выбирайте другие подразделения.

Чтобы захватить сооружения базы противника, отремонтировать поврежденную технику или посадить солдат в БМП - словом, чтобы поместить Ваше боевое подразделение внутрь какой-то машины или сооружения, сначала выберите это подразделение путем ЛК, потом наведите курсор (не нажимая клавиш) на выбранное сооружение/машину. Если курсор изменит форму и превратится в зеленые стрелки, то сделайте ЛК и Ваше подразделение проследует к цели. Если курсор формы не изменит, то ничего у Вас не получится.

Чтобы высаживать солдат из БМП или вертолета, кликните на этих машинах, а когда курсор изменит форму (сами увидите) и станет зеленого цвета, сделайте двойной клик на этом подразделении.

"OPTIONS" - дополнительное меню. Состоит из:

• "Load Mission" - загрузить задание. Выдается список заранее запомненных игр, из которых Вы можете выбрать.

• "Save Mission" - сохранить задание. Вы можете сохранить задание под старым названием какой-нибудь уже записанной игры или создать новое название.

• "Delete Mission" - удалить задание. Если сохраненных игр слишком много, то просто сотрите одну из них. Список сохраненных игр Вам предложат.

• "Game Controls" - управление игрой. Тут можно установить все, связанное со звуком, музыкой, цветом игрового экрана, его яркостью и контрастностью.

• "Abort Mission" - прервать задание. Это просто выход из игры. Учтите, при выходе игра автоматически НЕ сохраняется!

• "Resume Mission" - вернуться из дополнительного меню к игре.

• "Restate" - снова ознакомиться с приказами начальства для данного задания.

"ЦИФРЫ" - показывают количество денежных средств, имеющихся в Вашем распоряжении.

"SIDEBAR" - первоначально (пока у Вас нет базы) выключено. Это меню нужно для управления базой. Оно включается автоматически при развертывании или захвате Вами базы или каких-нибудь сооружений. Кроме этого, данное меню можно включить, сделав левый клик (ЛК) на слове "SIDEBAR" или нажав клавишу "TAB".

"РАДАРНАЯ КАРТА ИЛИ СИМВОЛ ВЫБРАННОЙ СТОРОНЫ" - пока у Вас нет центра связи, радарная карта заменена символом Вашей организации (золотой орел в круге для ВОИ и черный скорпионий хвост в треугольнике для Братства Нода). Когда же центр связи построен (или захвачен), на месте символа включается радарная карта. Оно действует в двух режимах:

увеличенный масштаб - Вы видите часть участка боевых действий;

уменьшенный масштаб - Вы видите весь участок боевых действий (неразведанные области закрыты черным цветом).

Переключение с одного режима карты на другой осуществляется посредством ПК (правого клика мышью) на самой карте или ЛК на слове "MAP", расположенного ниже карты.

"REPAIR" - служит для ремонта сооружений Вашей базы. Сделайте ЛК на этом слове, курсор поменяет форму, превратившись в гаечный ключ. На сооружениях, не нуждающихся в ремонте, гаечный ключ будет перечеркнут красной чертой. Если же ключ просто вращается, то данное сооружение требует ремонта. Для начала ремонта сделайте ЛК на данном сооружении.

"SELL" - служит для продажи сооружения (Вы получите 50 процентов стоимости данного сооружения). Курсор превратится в знак доллара (\$). На сооружении, которое Вы можете продать, знак доллара будет вращаться, если продать нельзя, то он будет перечеркнут красной чертой.

"MAP" - служит для переключения режимов радарной карты (см. выше).

2 - окна строительства новых сооружений. Для перебора возможных сооружений кликните на 4 или 5.

3 - окна строительства новых боевых подразделений. Для перебора возможных подразделений кликните на 7 или 8.

- 4 - стрелки перебора списка доступных для строительства сооружений.
- 5 - стрелки перебора списка доступных для строительства сооружений.
- 6 - шкала выработки/потребления энергии Вашими сооружениями. Показателем выработки энергии служит зеленый столбик, а показателем потребления энергии служит вертикальная полоска. Учтите, что шкала выработки/потребления энергии показывает логарифмическую, а не прямую зависимость (т. е. не 1-2-3- , а 1-2-4-8 и т. д.).
- 7 - стрелки перебора списка доступных для строительства боевых подразделений.
- 8 - стрелки перебора списка доступных для строительства боевых подразделений.

Кроме этого, в "Приказывай и Покоряй" имеется целый ряд дополнительных прикрасов для улучшения управления Вашими Войсками. Они необязательны (т. е. Вы можете запросто обойтись и без них), но они во многом экономят драгоценное время, позволяя Вам быстро и четко управлять своими войсками. Среди этих прикрасов имеются:

G	Охранять район. Создайте отряд из нескольких боевых подразделений и затем нажмите клавишу "G". Они перейдут в режим "охраны ближайшей территории". В этом режиме подразделения в данном отряде начнут патрулирование и откроют огонь по любому вражескому подразделению, оказавшемуся в пределах досягаемости их оружия.
X	Рассосредоточить подразделения. Нажатие этой клавиши заставит подразделения в выбранном отряде рассосредоточиться (т. е. разойтись в разные стороны, что сделает их более трудными целями для противника). Благодаря этой процедуре танку будет весьма сложно раздавить Ваших храбрых парней.
S	Остановить подразделение. Выбранное подразделение замрет на месте.
F7-F10	Система пометки участков карты. При помощи нажатия "CTRL+F7-F10" пометьте участок карты функциональной клавишей (F7-F10), затем нажатием на эту клавишу вернитесь к помеченному участку карты из любой точки района боевых действий.
<CTRL>#	Создание "номерных" отрядов. При помощи клавиши "CTRL" и цифровых клавиш (0-9) отметьте выбранный отряд своим номером, потом нажатием цифровой клавиши с этим номером перейдите к управлению этим отрядом в любой точке района боевых действий. Внимание! При выполнении данной процедуры Вы не будете переноситься к тому участку карты, на котором расположен "меченый" отряд.
0-9	Выбор "меченого" отряда. Отряд, помеченный данной цифровой клавишей (см. выше), выбирается в качестве текущего выбранного отряда.
TAB	Открыть/закрыть "Sidebar" (подробнее см. выше).
H	Автоматически выбирает Вашу стройплощадку в качестве "центра вселенной" и отцентрирует весь основной игровой экран на ней.
N	Выбрать следующее (по порядку) Ваше подразделение и отцентровать основной игровой экран на него.
R	В обоих режимах игры (для одного и для нескольких игроков) нажатие этой клавиши означает Вашу капитуляцию (в режиме для одного игрока непройденная миссия загружается снова).
<HOME>	Отцентрировать основной игровой экран на выбранный в данный момент объект.
<ALT>#	Если нажата клавиша <ALT> во время нажатия на клавишу номера созданного отряда, этот отряд будет выбран (подсвечен) и основной игровой экран будет отцентрирован на нем. Это все равно, что нажать номер отряда, а потом нажать клавишу <HOME>.
CTRL	Вынужденная атака. Нажмите и не отпускайте клавишу <CTRL>. Курсор изменит свою форму, и Вы перейдете в режим вынужденной атаки. Это позволит Вам стрелять по всем возможным целям, даже по своим собственным подразделениям.
ALT	Вынужденное передвижение. Нажмите и не отпускайте клавишу <ALT> - Вы перейдете в режим вынужденного передвижения. Ваши подразделения будут двигаться, а не стоять на месте, даже если они нормально не должны были двигаться. Это особенно хорошо, когда Ваш танк имеет дело с пехотой противника. Попробуйте и увидите.
CTRL+ALT	Охранять район или подразделение. Выберите группу подразделений, затем нажмите CTRL+ALT и кликните (не отпуская CTRL+ALT) на каком-нибудь здании. Это заставит Ваши подразделения патрулировать район вокруг данного здания. Если они обнаружат врага рядом со зданием, то атакуют его. Если же Вы выбираете другую группу подразделений, затем нажмите CTRL+ALT и кликните (не отпуская CTRL+ALT) на еще другом своем подразделении (например, на комбайне). Выбранные Вами подразделения начнут охранять комбайн, когда тот будет передвигаться по местности. Этот же маневр Вы можете осуществить и с подразделениями врага (т.е. Ваши солдаты будут охранять здание или подразделение врага). Только вот зачем Вам это нужно?

Для игры в режиме нескольких игроков:

A	Союз. Выберите подразделение противника и нажмите клавишу "А". После этого все Ваши подразделения будут относиться к подразделениям союзной стороны, как к дружественным, и Вы не сможете стрелять по ним. Повторное нажатие "А" - и Вы объявите войну Вашему старому союзнику.
R	Капитуляция для игры для нескольких игроков. Если всякая надежда потеряна, Вы можете капитулировать перед Вашим противником, нажав клавишу R. От этого все Ваши подразделения взрываются в ослепительном фейерверке огня, лишая Вашего противника полной победы! Следует заметить, что применение этого маневра может подорвать Вашу репутацию бескомпромиссного воина в глазах Вашего противника. И он будет над Вами подтрунивать по этому поводу, что нежелательно. Впрочем, может быть, и не будет.

### 9. ВЕЧНЫЙ ВОПРОС: "А как можно жутьничать в этой игре?"

Ответ прост и печален: никак. Для "Приказывай и Покоряй" нет никаких кодов-отладчиков.

Создатели, по их собственному признанию, не хотели включать в программу никаких кодов-отладчиков.

В заключении совет создателей игры для тех, кто любит копаться в машинных кодах для победы в игре для нескольких игроков: любая попытка изменить программу посредством сования Вашего любопытного носа, приведет к ошибке типа "out-of-synс" каждый раз, когда Вы вздумаете с кем-то соединиться. Создатели игры провели несколько тестов, чтобы проверить это свое утверждение, и я им почему-то верю.

### 10. КОЕ-ЧТО ОБ ИГРЕ ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

Хоть и не хочется мне тратить время на разъяснения по поводу игры для нескольких игроков (мало кто в России будет играть в "Приказывай и Покоряй" в этом режиме), но для этих немногих придется кое-что добавить.

В игре для нескольких игроков есть опция "Союз" (Alliance option). Авторы игры по многочисленным просьбам игроков сделали так, что Вы можете объединиться со (или против) своими друзьями во время игры в режиме для нескольких игроков. В союз могут входить до трех игроков любого типа (ВОИ или Братства Нода).

Вы не сможете управлять воинскими подразделениями своего союзника, но Вы будете иметь доступ к его предприятию по переработке тиберия, вертолетным площадкам и другим ресурсам.

И, что несомненно, самое важное: боевые подразделения союзников не будут атаковать друг друга при встрече лоб в лоб.

Кроме того, в игре для нескольких игроков Вам будут попадаться ящики. Вот перечень того, что в них может находиться и некоторые разъяснения:

MONEY (деньги) Случайное количество. Может быть любым до \$2, 000.

NUKE MISSILE (ядерная ракета) - Равнозначно 1 ядерному удару, используя Храм Нода (Temple of NOD). Только один выстрел.

REVAL MAP (раскрыть карту) - Раскрывает всю карту для нашедшего ящик игрока. Это относится как к радарному, так и основному игровому экрану.

STEALTH (режим скрытности) - Включает режим скрытности для подразделения, нашедшего данный ящик, и заодно режим этот распространится на все другие подразделения и сооружения в радиусе 50 футов (т. е. все они станут подобны стелс-танкам Братства Нода).

EXTRA UNITS (дополнительные подразделения) - Случайное количество. Это может быть любое подразделение Братства Нода или ВОИ.

HEAL ALL (вылечить всех) - Восстанавливает здоровье/броню всех подразделений и сооружений до 100% отметки.

ION CANNON (ионная пушка) - Равнозначно применению ионной пушки, используя усовершенствованный центр связи (Advanced Communication Facility). Только один выстрел.

NUKE STRIKE (ядерный удар) - Направляет ядерный удар в точку, где был найден ящик. Очень скверная штука.

BOMB (бомба) - Взрывается при контакте. Очень скверная штука.

HIDE MAP (скрыть карту) - Скрывает всю карту местности, кроме Ваших подразделений.

VISCEROID (чудовище) - Выпускает на игровое поле порожденное тиберием чудовище-Visceroид. Оно атакует случайным образом. Данное чудовище - одно из двух скрытых боевых подразделений в игре, доступных только в режиме игры для нескольких игроков. Никакой информации по поводу данного подразделения я Вам дать не могу, поскольку его нет в игре или руководства. Но на Westwood BBS имеется короткая заметка, что данное чудовище - плод геной инженерии, выведенное по приказу Кэйна (главы Братства Нода). Чудовище - наполовину человек, наполовину тиберий (страсти-то какие!). Более детально о нем будет сообщено в игре "Приказывай и Покоряй 2" (см. раздел #15).



Некоторые игроки советуют при обнаружении Вашим подразделением этой твари направить это подразделение в сторону базы противника. Чудовище пойдет следом и устроит там маленький переполох...

Если в игре для нескольких игроков Вы потеряете свою базу полностью, то еще не вечер! Вы еще можете вернуться. Для этого у Вас должно иметься по крайней мере \$2, 400, а на карте района боевых действий не должно остаться никаких сооружений любого вида. В следующем ящике, который Вы найдете, будет ПСМ (Передвижная Строительная Машина).

#### ПРИМЕНЕНИЕ ХИМИЧЕСКИХ СОЛДАТ (Chem Troopers)

Еще одно скрытое подразделение, доступное только в режиме игры для нескольких игроков. Химические солдаты могут передвигаться по полю тиберия безо всякого вреда для себя (т. к. одеты в защитные костюмы) и стреляют отравляющим газом, который наносит повреждения в полтора раза больше, чем огнеметчики. Внешне они похожи на огнеметчиков.

Получить их можно двумя способами:

- 1) найдите их в ящике. Теперь Вы сможете производить их, как обычных солдат;
- 2) также можно производить их, построив Храм Нода.

### 11. СТРОИТЕЛЬСТВО БАЗЫ

Как и в описании к игре "Dune 2: The Building Of A Dynasty", напомним Вам, что во все времена и во всех войнах побеждал в первую очередь тот, у кого были сильнее тылы, обеспечивающие действующую армию всем необходимым. В данной игре Ваш тыл - это Ваша база.

Для ее строительства Вам потребуются денежные средства - кредиты. Их Вы можете добыть, построив предприятие для переработки тиберия. В этом случае компьютер автоматически выдаст Вам комбайн, который Вы отправите за тиберием.

Учтите - не все сооружения будут Вам доступны с самого начала игры. Кроме того, некоторые из них Вы сможете построить, лишь предварительно построив другие (см. список внизу).

Единственное правило строительства сооружений базы: строить новое здание можно, только соприкасаясь с краем или боком с другим Вашим зданием.

Все сооружения в игре делятся на две категории: общедоступные (т. е. те, которые могут строить обе враждующие стороны) и особые (те, которые может строить только одна конкретная враждующая сторона).

Каждое здание потребляет некоторое количество энергии. Если энергии не хватает, то Вы можете потерять здание.

#### ОБЩЕДОСТУПНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

##### 1. Строительная площадка (Construction Yard)

В начале большинства заданий Вам будут выдавать ПСМ, которую Вы сможете преобразовать в стройплощадку.

Предназначение: строить все другие сооружения Вашей базы.

Энергия: автономна.

Недостаток: не может строить другую стройплощадку - для этого Вам необходимо произвести ПСМ (см. раздел "Колесные машины").

##### 2. Электростанция (Powerplant)

Предназначение: предоставляет энергию для Вашей базы.

Энергия: сама производит 100 единиц энергии.

##### 3. Защитные стены из мешков с песком (Sandbag Wall)

Предназначение: служат для защиты Вашей базы.

Броня: легкая (уничтожаются первым же точным попаданием).

Энергия: не потребляют.

Примечание: могут немного тормозить продвижение войск противника, т. к. пехота не в состоянии их преодолеть или разрушать.

##### 4. Защитные стены из железной сетки (Fence Wall).

Предназначение: служат для защиты Вашей базы.

Броня: легкая (уничтожаются двумя точными попаданиями).

Энергия: не потребляют.

Примечание: значительно тормозят продвижение пехоты и легких машин противника.

##### 5. Бетонные защитные стены (Concrete Wall).

Предназначение: служат для защиты Вашей базы.

Броня: средняя (уничтожаются тремя точными попаданиями).

Энергия: не потребляют.

Примечание: весьма значительно тормозят продвижение противника, но вещь немного дорогая.

##### 6. Предприятие по переработке тиберия (Tiberium refinery)

Это сооружение можно построить лишь после электростанции.

Предназначение: превращает добытый Вашими комбайнами тиберий в кредиты.

Энергия: потребляет 40 единиц энергии, а производит 10 единиц.

Способно хранить переработанный тиберий на 1000 кредитных единиц. При его со-  
оружении Вам выдается и один комбайн.

Учтите, что, если Вы потеряете комбайн, компьютер Вам замены ни при каких усло-  
виях не пришлет. Придется строить новый комбайн или предприятие по переработке тиберия.  
Строительство предприятия пройдет быстрее, чем строительство комбайна.

**7. Хранилище переработанного тиберия (10Spice Silo)** - можно построить лишь по-  
сле предприятия по переработке специ.

Предназначение: хранить переработанный тиберий (т. е. действует как банк, в кото-  
ром Вы храните свои деньги). Может хранить тиберия на 1000 кредитных единиц.

Энергия: потребляет 5 единиц энергии.

**8. Центр связи (Communications center)**

Предназначение: для подключения к спутнику на орбите и получения таким образом  
доступа к карте местности (вид сверху).

Энергия: потребляет 40 единиц энергии.

**9. Усовершенствованная электростанция (Advanced Power plant)**

Предназначение: вырабатывает электроэнергию для Вашей базы в 2 раза больше, чем  
обычная электростанция.

Броня: средняя.

Энергия: вырабатывает 200 единиц энергии.

Примечание: имеет смысл строить, когда на участке Вашей базы осталось мало места,  
а энергии нужно много. Однако строительство 2 обычных электростанций обойдется Вам на  
\$100 дешевле, чем строительство 1 усовершенствованной электростанции.

**10. Вертолетная площадка (Helipad)**

Предназначение: для перезарядки амуниции для вертолетов.

Броня: нет точной информации.

Энергия: потребляет 10 единиц энергии.

Примечание: никогда не стройте больше вертолетов, чем у Вас есть вертолетных  
площадок, т. к. иначе у Вас начнутся дикie сложности с перезарядкой амуниции на дополни-  
тельные вертолеты. Строить вертолетные площадки следует в тихом, защищенном месте (в  
тылу Вашей базы). Вместе с вертолетными площадками Вам необходимо иметь ремонтную  
яму, чтобы своевременно подлатать вертолеты, наравнившиеся на вооруженные ракеты подраз-  
деления противника. Ремонтировать вертолет несравненно дешевле, чем строить новый.

**11. Ремонтная яма (Repair Bay)**

Предназначение: для ремонта всех машин (включая воздушные).

Броня: нет точной информации.

Энергия: потребляет энергию (нет точной информации).

Примечание: ремонт любой машины будет стоить Вам приблизительно треть реаль-  
ной цены повреждения (т. е. если у Вас багги стоит \$300, а повреждена она на одну треть  
(\$100), то ремонт Вам будет стоить \$33). К сожалению, Вы не можете ремонтировать пехоту.

## СООРУЖЕНИЯ ДЛЯ БРАТСТВА НОДА

**1. Рука Нода (Hand of Nod)**

Предназначение: производит пехоту для Братства Нода.

Броня: средняя.

Энергия: потребляет 20 единиц энергии.

Примечание: всегда стройте это сооружение в первую очередь - пехота при своей де-  
шевинизме может здорово помочь Вам при обороне базы, а стоит это сооружение почти гроши  
(\$300).

**2. Ракетная батарея "Земля-воздух" (SAM Site)**

Предназначение: для защиты Вашей базы от ВВС ВОИ.

Броня: легкая.

Энергия: потребляет 20 единиц энергии.

Примечание: в сущности, бестолковое оружие, т. к. сбивать бомбардировщики А-10  
не успевает до того, как они сбросят бомбы. Единственное, для чего эта штука полезна, -  
охранять Ваши вертолетные площадки. Когда Ваши вертолеты атакуют базу ВОИ, то вертоле-  
ты ВОИ увяжутся за Вашими вертолетами. Заманите их на Вашу базу, дав приказ вертолетам  
возвращаться. При приближении к Вашей базе ракетные батареи откроют огонь и уничтожат  
вертолеты ВОИ.

**3. Орудийная башня (Turret)**

Предназначение: служит для защиты Вашей базы от наземных войск противника.

Броня: ?

Энергия: потребляет энергию.

Примечание: огнем башни можно управлять, как любым другим Вашим подразделе-  
нием, кликнув на ней (разумеется, Вы не можете ее передвигать). Орудийная башня малоэф-  
фективна против пехоты противника, но весьма эффективна против танков и других машин,  
поэтому ставьте рядом с башней нескольких пехотинцев (неплохо подходят огнеметчики).  
Иначе даже гранатометчик-одиночка может уничтожить башню. Правда, у орудийной башни

дальность огня больше, чем у солдат и танков (за исключением ПРУ, см. Об этом в разделе "Стратегия и тактика для ВОИ").

#### **4. Взлетно-посадочная полоса (Airstrip)**

Предназначение: для получения подкреплений, выписанных Вами со склада (проще говоря, для производства машин).

Броня: нет точной информации.

Энергия: потребляет 20 единиц энергии.

Примечание: транспортный АН-22 с подкреплениями всегда летит справа налево, так что, чем дальше от правого края карты Вы разместили взлетно-посадочную полосу, тем дольше придется ждать подхода подкреплений. Но не волнуйтесь насчет АН-22 - его никто не сможет сбить никаким способом (вот что значит марка "сделано в России").

#### **5. Обелиск Света (Obelisk of light)**

Предназначение: служит для защиты Вашей базы от наземных войск противника.

Броня: нет точной информации.

Энергия: жрет энергию бешеными темпами (для Обелиска нужна отдельная электростанция) - требует 150 единиц энергии (при нехватке энергии Вы можете потерять Обелиск).

Примечание: это жуткое и эффективнейшее оружие защиты. ОНО НИКОГДА НЕ ПРОМАХИВАЕТСЯ! Однако темп стрельбы невысок, поэтому много пулеметчиков, атакующих одновременно, могут Обелиск уничтожить. Кроме этого, Обелиск высок и танки легко попадают в него. Я рекомендую строить вокруг Обелиска бетонную стену. Тогда Обелиск легко может уничтожить 3-4 средних танка! Также обратите внимание на огромное потребление Обелиском энергии. Поэтому берегите электростанции, а лучше всего постройте одну-две лишние электростанции. Тогда можете чувствовать себя спокойно.

#### **6. Храм Нода (Temple of Nod)**

Предназначение: место расположения центрального компьютера, центр связи и управления Братства Нода. Наряду с некоторыми другими компонентами необходим для производства ядерного оружия (ракет).

Броня: очень сильная.

Энергия: потребляет 150 единиц энергии.

Примечание: подробно о ядерном оружии см. раздел #14, сражение #13.

### **ТАБЛИЦА СТРОИТЕЛЬСТВА СООРУЖЕНИЙ ДЛЯ БРАТСТВА НОДА**

Эта таблица подробно показывает порядок строительства (т. е. какие сооружения надо построить вначале, чтобы потом можно было построить более совершенные сооружения). Учтите, что в игре для одного человека против компьютера Вы получите возможность строить более совершенные сооружения постепенно по ходу игры, а не сразу.

Технический уровень (ТЕХ. УРВ) - это относится к игре в режиме для нескольких игроков. Я его даю, но объяснять не буду - сами разберетесь, тем более, что я и так потратил на этот режим много места (целый раздел).

Во избежание путаницы названия сооружений даю на английском языке.

СООРУЖЕНИЯ	ТЕХ. УРОВ.	СООРУЖЕНИЯ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ УЖЕ ПОСТРОЕНЫ
Const. Yard	1	Никаких не надо (стройплощадка сама все строит)
Power Plant	1	Construction Yard
Hand of NOD	1	Power Plant
Refinery	1	Power Plant
Tiberium Silo	1	Refinery
Turret	2	Hand of Nod
SAM Site	6	Hand of Nod
Airfield	2	Refinery
Repair Pad	5	Power Plant
Comm Center	2	Refinery
Adv. Pwr Plant	5	Power Plant
Temple of NOD	7	Communications Center
Helipad	6	Hand of Nod
Obelisk of Light	1	Communications Center
Chainlink Fence	1	Construction Yard
Concrete Wall	1	Construction Yard
Sandbags	1	Construction Yard

### **СООРУЖЕНИЯ ДЛЯ ВСЕМИРНОЙ ОБОРОННОЙ ИНИЦИАТИВЫ**

#### **1. Казармы (Barracks)**

Предназначение: производит пехоту для ВОИ.

Броня: средняя.

Энергия: потребляет 10 единиц энергии.

Примечание: стройте это сооружение в первую очередь: пехота, как я уже говорил выше, здорово Вам поможет оборонять базу на первых порах.

## 2. Фабрика по производству оружия (Weapons Factory)

Предназначение: производит боевые машины и комбайны.

Броня:

Энергия: потребляет энергию.

Примечание: дорогое, но необходимо в большинстве случаев сооружение.

## 3. Сторожевая вышка (Guard tower)

Предназначение: служит для защиты Вашей базы от подразделений противника.

Броня: слабая.

Энергия: потребляет 10 единиц энергии.

Примечание: очень эффективна против пехоты, слаба против машин. Дальность стрельбы невелика. Однако, учитывая применение Братством Нода огнеметчиков, предпочтительнее использовать вышки для обороны Вашей базы, лишь немного подкрепляя их танками (1-2 будет вполне достаточно) и несколькими гранатометчиками. Главное - опасайтесь артиллерии и танков противника, т. к. они поражают вышки, сами оставаясь вне их зоны поражения. Вот тут-то и применяйте свои танки.

Стреляют вышки 2 очередями за каждые 3 квадрата движения пехотинца. Если стреляют по стоящей (идущей) цели, ее, как правило, убивает. Залегшему пехотинцу наносит 25%-ранения.

## 4. Усовершенствованный центр связи (Advanced comm. center)

Предназначение: позволяет применять ионную пушку, расположенную на орбитальном спутнике, а также позволяет строить ПРК и танки-"Мамонты".

Броня: слабая (алюминиевая).

Энергия: потребляет 200 единиц энергии.

Примечание: ионная пушка не очень-то эффективное оружие (подробнее об этом см. раздел "Вооружение" для ВОИ).

## 5. Усовершенствованная сторожевая башня (Advanced guard tower)

Предназначение: служит для защиты Вашей базы от подразделений противника.

Броня: нет точной информации.

Энергия: потребляет 20 единиц энергии.

Примечание: отлично уничтожает пехоту и неплохо - машины. Стреляет данная башня залпом из 2-х ракет. Ракеты способны поражать и воздушные цели (вертолеты Братства Нода). Стреляет башня одним залпом через каждые три квадрата движения пулеметчика. Башня великолепно справляется с ролью защиты базы, но довольно уязвима против огненных танков. Поэтому держите наготове танки или вертолеты. Не забудьте ремонтировать башню во время боя! Лучше всего ставить две башни вместе, но следите за энергией - ее уровень не должен опуститься.

Неплохо ставить усовершенствованные башни вместе со сторожевыми вышками. Обычно одна башня и две вышки справятся с кем угодно.

Не ставьте перед башнями защитные стены, ракеты башни частенько промахиваются по цели и могут уничтожить стены.

## ТАБЛИЦА СТРОИТЕЛЬСТВА СООРУЖЕНИЙ ДЛЯ ВОИ

Все то же, что и для Братства Нода, а именно:

эта таблица подробно показывает порядок строительства (т. е. какие сооружения надо построить вначале, чтобы потом можно было построить более совершенные сооружения). Учтите, что в игре для одного человека против компьютера Вы получите возможность строить более совершенные сооружения постепенно по ходу игры, а не сразу.

Технический уровень (ТЕХ. УРВ) - это относится к игре в режиме нескольких игроков.

Во избежание путаницы названия сооружений даю на английском языке.

СООРУЖЕНИЯ	ТЕХ. УРОВЕНЬ	СООРУЖЕНИЯ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ УЖЕ ПОСТРОЕНЫ
Const. Yard	1	Никаких не надо (сама все строит)
Power Plant	1	Construction Yard
Barracks	1	Power Plant
Refinery	1	Power Plant
Tiberium Silo	1	Refinery
Guard Tower	2	Barracks
Adv. Guard Twr	4	Communications Center
Weapons Factory	2	Power Plant
Repair Pad	5	Power Plant
Comm Center	2	Refinery
Adv. Pwr Plant	5	Power Plant
Adv. Comm Cntr	7	Communications Center
Helipad	6	Barracks
Sandbags	1	Construction Yard
Chainlink Fence	1	Construction Yard
Concrete Wall	1	Construction Yard

## ОБЩАЯ ТАБЛИЦА СООРУЖЕНИЙ

### ОБОЗНАЧЕНИЯ:

Building type: название сооружения (даю на английском).

Power In: потребляемая энергия (в единицах).

Power Out: вырабатываемая энергия (в единицах).

Hit Points: сколько попаданий может выдержать до полного разрушения.

Armor: уровень брони сооружения.

Cost: цена строительства в кредитных единицах.

Weapon type: тип установленного оружия, согласно внутренним ID номерам.

Tech level: технический уровень для режима нескольких игроков, где появляется данное сооружение.

TTV: время постройки сооружения на самой низкой скорости игры на компьютер "Gateway P5-66".

Req.: сооружение, которое Вы должны построить до того, как строить данное сооружение.

По стройплощадке информация не представлена.

По типу брони сооружений информация не представлена. Это объясняется тем, что броня сооружений отличается от брони боевых подразделений. Броня сооружений хорошо противодействует пулям, но весьма уязвима для снарядов и ракет. Ракетная батарея "земля-воздух" имеет два показателя брони: один - когда батарея скрыта под защитным кожухом, другой - когда батарея поднята и стреляет. В первом случае батарея выдерживает 200 попаданий от пулеметчика, 25 попаданий из шайтан-трубы и 20 попаданий из пушек танка-"Мамонта". Сравните это с хранилищем для тиберия, которое способно выдержать 38 попаданий от пулеметчика или 13 попаданий от шайтан-трубы. Теперь Вы понимаете, почему так сложно вычислить логику показаний брони для сооружений.

Тип сооружения	Power In	Power out	Hit Pts	Armor	Cost	Weap Type	Tech Level	TTE	Req.
Sandbags	0	0	20	N/A	50	N/A	1	:15	Стройплощадка
Fence	0	0	10	N/A	75	N/A	1	:15	Стройплощадка
Concrete	0	0	70	N/A	100	N/A	1	:15	Стройплощадка
Power Plant	0	100	200	??	200	N/A	1	:20	Стройплощадка
Adv. Power Plant	0	200	200	??	700	N/A	5	:45	Электростанция
Refinery	40	10	450	??	2000	N/A	1	:55	Электростанция
Silo	10	0	150	??	150	N/A	1	:10	Пред. по переработке
Comm. Center	40	0	500	??	1000	N/A	2	1:25	Пред. по переработке
Helipad	10	0	400	??	1500	N/A	6	:20	Рука Нода/Казармы
Repair Pad	??	0	??	??	1200	N/A	?	2:00	Электростанция
Barracks	20	0	200	??	300	N/A	1	:20	Электростанция
Weapons Factory	30	0	200	??	2000	N/A	2	3:20	Электростанция
Guard Tower	10	0	200	??	500	1	2	1:42	Казармы
Adv. Comm. Center	200	0	500	??	2800	N/A	7		Центр связи
Adv. Guard Tower	20	0	300	??	1000	18	4	1:35	Центр связи
Hand of Nod	20	0	200	??	300	N/A	1	:20	Электростанция
SAM Site	20	0	200	??	750	21	6	1:05	Рука Нода
Turret	20	0	200	??	250	12	2	1:22	Рука Нода
Airstrip	30	0	500	??	2000	N/A	2	3:20	Пред. по переработке
Obelisk of Light	150	0	200	??	1500	20	1		Центр связи
Temple of Nod	150	0	1000	??	3000	N/A	7		Центр связи

### НЕЙТРАЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО

В игре имеются еще и гражданские постройки, которые Вам, в зависимости от стороны, за которую Вы играете, придется или уничтожить (если Вы выбрали Братство Нода) или защищать (если Вы выбрали ВОИ).

Имеются следующие гражданские сооружения:

- церковь (Church)
- нефтяная вышка (Oil pump)
- деревенский колодец (Village well)
- коттедж (Cottage)
- просто дома (Cilivan Building)

Уничтожение церкви, колодца, коттеджа и домов может открыть Вам доступ к ящику, в котором хранятся деньги (это справедливо только тогда, когда Вы играете за Братство Нода).

Ну и, наконец, частенько Вам будет попадаться коричневатого цвета растение. Это семенное дерево (Blossom tree), оно выбрасывает тиберий и тем самым восстанавливает поле (а значит, и Ваши денежки).

## 12. ВООРУЖЕНИЕ

Ну вот мы и дошли до самого главного - ОРУЖИЯ!

Параметр "маневренность" показывает, насколько быстро подразделение может переключиться с исполнения одной команды на другую, т. е. насколько быстро оно в случае необходимости может развернуться и пойти (поехать) в другую сторону.

## БРАТСТВО НОДА

### ПЕХОТА

Пехота, когда по ней стреляют, имеет обыкновение залегать и передвигаться ползком. В таком случае они получают лишь 25% ранения, но движутся медленнее. Чтобы поднять их на ноги, сделайте на них двойной клик, когда будете давать им приказы двигаться.

Я даю описание внешнего вида, чтобы Вы могли легко распознать пехотинца противника и заранее принять меры противодействия (против пулеметчиков они одни, против огнеметчиков - другие, против гранатометчиков - третьи и т. д.).

**1. Пулеметчик (Minigunner)** - солдат, стреляет короткими очередями.

Внешний вид - солдат с чем-то черным в руках.

Стоимость производства - 100 долларов за одного автоматчика.

Скорость движения - медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение:

Броня - легкая.

Дальность огня - ближний бой.

Преимущества: дешевизна производства, эффективность против солдат с базаками.

Недостаток: самое слабое подразделение в Вашем распоряжении.

**2. Инженер (Engineer)**

Внешний вид - человек в каске, несущий в руках какой-то ящик или коробку.

Стоимость производства - \$500 каждый.

Скорость движения - медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение - нет.

Броня - легкая.

Дальность огня - нет.

Преимущества: при помощи этого подразделения Вы сможете захватывать сооружения противника.

Недостатки: беззащитен, требует поддержки других подразделений.

**3. "Шайтан-труба" (солдат с базукой, Bazooka).**

Внешний вид - человек, несущий длинную палку (при движении он ее несет под углом).

Стоимость производства - \$300 каждый.

Скорость движения - очень медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение - базука (мощный гранатомет).

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: опасен для всех видов машин и танков.

Недостатки: очень слаб против пехоты.

**4. Огнеметчик (Flamethrower)**

Внешний вид - солдат, несущий ярко-белую палку горизонтально земле.

Стоимость производства - \$200 каждый.

Скорость движения - медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение - огнемет.

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция (чуть дальше, чем само пламя).

Преимущества: очень эффективен против пехоты.

Недостатки: несколько огнеметчиков могут запросто сжечь друг друга и других Ваших же солдат.

### СПЕЦВОЙСКА

**1. Коммандо (Commando)**

Внешний вид - крутого вида мужик, имеющий привычку выпендриваться (Вы услышите слова типа: "Эй, ты!" (это он Вам говорит), а когда он кого-нибудь уложит, то презрительно заметит: "И это был крутой парень?!" или "Этот был левшой...").

Стоимость производства - Вы не сможете его строить в режиме игры для одного игрока.

Скорость движения - выше, чем у других пехотных подразделений.

Маневренность - высокая.

Вооружение - штурмовая винтовка "Raptor" калибра .50 с глушителем, вдобавок у него есть очки/бинокли ночного видения.

Броня - легкая.

Дальность огня - дальний бой.

Преимущества: не промахивается при стрельбе и может поражать солдат противника задолго до того, как последние могут поразить коммандо своим оружием. Кроме этого, способен взрывать любое сооружение.

Недостатки: беззащитен против машин и не способен их уничтожать.

## КОЛЕСНЫЕ МАШИНЫ

### 1. *Багги (Nod Buggy) - четырехколесная машина с пулеметом.*

Стоимость производства - 300 долларов за одну машину.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Броня - легкая.

Дальность огня - короткая дистанция (но несколько больше, чем у автоматчика).

Преимущества: быстрота хода делает эту машину весьма эффективной для проведения разведки; эффективность против солдат с базуками; возможность ремонта делает применение этой машины предпочтительнее, чем применение автоматчиков.

Недостатки: слабые броня и вооружение.

### 2. *Штурмовой/разведывательный мотоцикл (Assault/Recon Cycle)*

Стоимость производства - \$500 за каждый.

Скорость движения - очень высокая.

Маневренность - очень высокая.

Вооружение - ракеты.

Броня - очень легкая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: быстрый и маневренный мотоцикл отлично действует в качестве разведчика.

Недостатки: уж больно слабая броня.

### 3. *Комбайн (Harvester)*

Стоимость производства - \$1400.

Скорость движения - низкая.

Маневренность - низкая.

Вооружение - нет.

Броня - очень мощная.

Дальность огня - нет.

Преимущества: добывает Вам тиберий (деньги), способен давить пехоту колесами, как танк.

Недостатки: нет оружия и плохие скорость/маневренность.

## ГУСЕНИЧНЫЕ МАШИНЫ

Все гусеничные машины способны давить пехоту гусеницами.

### 1. *Легкий танк M2-F "Брэдли" (M2-F Bradley Light Tank)*

Стоимость производства - \$600 каждый.

Скорость движения - средняя.

Маневренность - средняя.

Вооружение - 70 мм пушка.

Броня - средняя.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: танк - он и в Африке танк (кстати, в Африке мы и будем воевать).

Недостатки: слабая броня.

### 2. *Самоходная артиллерийская установка (Artillery)*

Стоимость производства - \$

Скорость движения - медленная.

Маневренность - низкая.

Вооружение - очень мощные баллистические снаряды.

Броня - легкая.

Дальность огня - исключительная.

Преимущества: исключительная дальность огня и мощь снарядов делают эту машину отличной для обстрела противника на дальнем расстоянии.

Недостатки: в ближнем бою чересчур слаба.

### 3. *Передвижная строительная машина, ПСМ (Mobile Construction Vehicle)*

Стоимость производства - \$5000.

Скорость движения - низкая.

Маневренность - низкая.

Вооружение - отсутствует.

Броня - мощная.

Дальность огня - отсутствует.

Преимущества: разворачивается в стройплощадку в заданном месте.

Недостатки: уж больно дорогата, да и строить Вам ее не дадут (в режиме одного игрока, играющего за Братство Нода).

## ВОЕННО-ВОЗДУШНЫЕ СИЛЫ

Всеми воздушными машинами можно управлять, лишь предварительно выбрав их на земле. В воздухе Вы на них уже не кликните. Правда, можно пометить их как отдельный отряд и управлять таким образом.

Кроме этого, производить ВВС Братство Нода фактически не может в режиме игры

для одного игрока. Вам придется захватить стройплощадку ВОИ во время сражения №13, чтобы иметь возможность строить штурмовые вертолеты.

### **1. Транспортный вертолет "Чинук" (Chinook Transport Helicopter)**

Стоимость производства - в режиме игры для одного Вам его строить не дадут. Он будет выдаваться Вам командованием (компьютером) в некоторые сражениях.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - нет.

Броня - средняя.

Дальность огня - нет.

Преимущества: может перевозить 5-х солдат в любую точку на карте.

Недостатки: очень легко сбивается базуками и ракетными батареями и ПРК.

### **2. Транспортный самолет "Антонов" АН-22 (Antonov AN-22 Cargo Plane)**

Стоимость производства - Вы не можете его производить. Этот самолет просто доставляет на взлетно-посадочную полосу Вашей базы заказанные боевые машины.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - нет информации.

Вооружение - нет.

Броня - мощная.

Дальность огня - нет.

Преимущества: не может быть сбит никак и ничем.

### **3. Штурмовой вертолет "Апач" (Apache Attack Helicopter)**

Стоимость производства - \$1200 каждый.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - пулеметы.

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: отлично справляется с пехотой, неплохо - с машинами. Довольно слаб против сооружений.

Недостатки: легко сбивается ракетами (базуки, ПРК, усовершенствованные сторожевые башни).

## **ВОЕННО-МОРСКОЙ ФЛОТ**

У Братства Нода таковой отсутствует. Впрочем, он нам и не нужен.

## **ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ (НЕСТАНДАРТНОЕ) ВООРУЖЕНИЕ**

### **1. "Огненный" танк (Flame Tank)**

Стоимость производства - \$

Скорость движения - низкая.

Маневренность - низкая.

Вооружение - 2 огнемёта.

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция (как у огнемётчиков).

Преимущества: великолепен в качестве защиты Вашей базы от пехоты противника.

Недостатки: слабая броня делает его уязвимым для танков ВОИ.

### **2. Стелс-танк, танк-невидимка (Stealth Tank)**

Стоимость производства - \$

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - ракетная установка, стреляющая залпом из 2-х ракет.

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: в обычном состоянии укрыт специальным щитом "Лазарь" (Lazarus Shield), делающим танк невидимым (вы видите только его тень на поверхности земли). Это позволяет использовать танк в непосредственной близости базы противника, не опасаясь огня (сам танк без Вашего приказа не стреляет). Кроме этого, танк способен поражать вертолеты, если они вздумают по нему стрелять.

Недостатки: слабая броня требует от Вас внимательного обращения с этой машиной.

### **3. Ядерное оружие (Nuclear Strike)**

Никакой информации у меня нет, т. к. я не смог обзавестись этим видом оружия (почему так получилось, см. раздел "Разбор сражений" и там сражение №13 для Братства Нода).

## **ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ БОЕВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ ДЛЯ БРАТСТВА НОДА**

Приведенная ниже таблица показывает, какие сооружения базы нужны для производства тех или иных подразделений. Как и сооружения, не все подразделения будут Вам доступны для производства сразу же.

Технический уровень (ТЕХ. УРВ) - это относится к игре в режиме нескольких игроков.



Во избежание путаницы названия подразделений даю на английском языке.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	ТЕХ. УРВ	ТРЕБУЕМЫЕ СООРУЖЕНИЯ БАЗЫ
Minigun Infantry	1	Hand of Nod
Rocket Infantry	2	Hand of Nod
Flamethrower Inf	1	Hand of Nod
Engineer	3	Hand of Nod
Chem Warrior*	7	Hand of Nod, Temple of Nod
Commando*	7	Hand of Nod, Temple of Nod
Nod Buggy	2	Airfield
Recon Bike	2	Airfield
Light Tank	3	Airfield
Artillery	6	Airfield
Flame Tank	4	Communications Center, Airfield
Stealth Tank	5	Communications Center, Airfield
Chinook*	6	Helipad, Airfield
Apache*	6	Helipad, Airfield
MCV	7	Weapons Factory, Temple of Nod
Harvester	2	Weapons Factory, Refinery
Nuclear Strike	7	Temple of Nod

\* Данные подразделения доступны для массового производства только в игре в режиме для нескольких игроков. В режиме для одного игрока их Вам может выдавать командование (компьютер) или Вы можете их захватить.

## ВСЕМИРНАЯ ОБОРОННАЯ ИНИЦИАТИВА

### ПЕХОТА

Пехота, когда по ней стреляют, имеет обыкновение залегать и передвигаться ползком. В таком случае они получают лишь 25% ранения, но движутся медленнее. Чтобы поднять их на ноги, сделайте на них двойной клик, когда будете давать им приказы двигаться.

Я даю описание внешнего вида, чтобы Вы могли легко распознать пехотинца противника и заранее принять меры противодействия (против пулеметчиков они одни, против огнеметчиков - другие, против гранатометчиков - третьи и т. д.).

**1. Пулеметчик (Minigunner)** - солдат, стреляет короткими очередями.

Внешний вид - солдат с чем-то черным в руках.

Стоимость производства - 100 долларов за одного автоматчика.

Скорость движения - медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение:

Броня - легкая.

Дальность огня - ближний бой.

Преимущества: дешевизна производства, эффективность против солдат с базаками.

Недостаток: самое слабое подразделение в Вашем распоряжении.

**2. Инженер (Engineer)**

Внешний вид - человек в каске, несущий в руках какой-то ящик или коробку.

Стоимость производства - \$500 каждый.

Скорость движения - медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение - нет.

Броня - легкая.

Дальность огня - нет.

Преимущества: при помощи этого подразделения Вы сможете захватывать сооружения противника.

Недостатки: беззащитен, требует поддержки других подразделений.

**3. "Шайтан-труба" (солдат с базукой, Bazooka).**

Внешний вид - человек, несущий длинную палку (при движении он ее несет под углом).

Стоимость производства - \$300 каждый.

Скорость движения - очень медленная.

Маневренность - средняя.

Вооружение - базука (мощный гранатомет).

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: опасен для всех видов машин и танков.

Недостатки: очень слаб против пехоты.

**4. Гранатометчик (Granadier)**

Внешний вид - солдат, несущий ярко-белую палку горизонтально земле.

Стоимость производства - \$160 каждый.

Скорость движения - медленная.

Маневренность - средняя.  
Вооружение - гранаты.  
Броня - легкая.  
Дальность огня - средняя дистанция.  
Преимущества: эффективен как против пехоты, так и против машин.

#### СПЕЦВОЙСКА

##### 1. Коммандо (*Commando*)

Внешний вид - крутого вида мужик, имеющий привычку выпендриваться (Вы услышите слова типа: "Эй, ты!" (это он Вам говорит), а когда он кого-нибудь уложит, то презрительно заметит: "И это был крутой парень?!" или "Этот был левшой...").

Стоимость производства - Вы не сможете его строить в режиме игры для одного игрока.

Скорость движения - выше, чем у других пехотных подразделений.

Маневренность - высокая.

Вооружение - штурмовая винтовка "Raptor" калибра 50 с глушителем, вдобавок у него есть очки/бинокли ночного видения.

Броня - легкая.

Дальность огня - дальний бой.

Преимущества: не промахивается при стрельбе и может поражать солдат противника задолго до того, как последние могут поразить коммандо своим оружием. Кроме этого, способен взрывать любое сооружение.

Недостатки: незащищен против машин и не способен их уничтожать.

#### КОЛЕСНЫЕ МАШИНЫ

##### 1. Броневик (*Humt-Vee*)

Стоимость производства - \$ 300.

Скорость движения - очень высокая.

Маневренность - очень высокая.

Вооружение - пулемет калибра 50.

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция (дальше, чем у пулеметчика).

Преимущества: отличная машина для разведки.

Недостатки: слабая броня.

##### 2. Комбайн (*Harvester*)

Стоимость производства - \$1400.

Скорость движения - низкая.

Маневренность - низкая.

Вооружение - нет.

Броня - очень мощная.

Дальность огня - нет.

Преимущества: добывает вам тиберий (деньги), способен давить пехоту колесами, как танк.

Недостатки: нет оружия и плохие скорость/маневренность.

#### ГУСЕНИЧНЫЕ МАШИНЫ

Все гусеничные машины способны давить пехоту гусеницами.

##### 1. Броневая машина пехоты, БМП (*Armoured Personnel Carrier, APC*)

Стоимость производства - \$750.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - пулемет.

Броня - средняя.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: способен перевозить до 5 пехотинцев, обеспечивая их безопасность от пули и снарядов врага, а также от опасного воздействия тиберия.

Недостатки: слабое вооружение.

##### 2. M1A1 "Абрамс" средний танк (*Abrams Medium Tank*)

Стоимость производства - \$800.

Скорость движения - средняя.

Маневренность - средняя.

Вооружение - пушка.

Броня - средняя.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: мощный танк со всеми вытекающими последствиями.

##### 3. Передвижная строительная машина, ПСМ (*Mobile Construction Vehicle*)

Стоимость производства - \$5000.

Скорость движения - низкая.

Маневренность - низкая.

Вооружение - отсутствует.

Броня - мощная.

Дальность огня - отсутствует.

Преимущества: разворачивается в стройплощадку в заданном месте.

Недостатки: больно дороговата, да и строить Вам дадут только во время сражения #15.

## ВОЕННО-ВОЗДУШНЫЕ СИЛЫ

Всеми воздушными машинами можно управлять, лишь предварительно выбрав их на земле. В воздухе Вы на них уже не кликните. Правда, можно пометить их как отдельный отряд и управлять таким образом.

### 1. *Транспортный вертолет "Чинук" (Chinook Transport Helicopter)*

Стоимость производства - в режиме игры для одного Вам его строить не дадут. Он будет выдаваться Вам командованием (компьютером) в некоторые сражения.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - нет.

Броня - средняя.

Дальность огня - нет.

Преимущества: может перевозить 5-х солдат в любую точку на карте.

Недостатки: очень легко сбивается базаками и ракетными батареями и ПРК.

### 2. *Воздушная машина с вертикальным взлетом и посадкой "Орка" (Orca VTOL Aircraft)*

Стоимость производства - \$1200 каждый.

Скорость движения - высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - 70 мм ракеты.

Броня - легкая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: отлично справляется с машинами и сооружениями, довольно плохо - с пехотой.

Недостатки: легко сбивается ракетами (базуки, ПРК, усовершенствованные сторожевые башни).

### 3. *Бомбардировщик A-10 "Warthog" (A-10 "Warthog" Ground Support Aircraft)*

Стоимость производства - Вы не можете его производить.

Скорость движения - очень высокая.

Маневренность - высокая.

Вооружение - напалмовые бомбы.

Броня - мощная.

Дальность огня - длинная дистанция.

Преимущества: мощное подразделение, отлично действующее против пехоты и сооружений. Кроме того, оно Вам ни черта не стоит.

Недостатки: появляется только после того, как Вы уничтожите ракетные батареи земля-воздух и долго перезаряжается.

## ВОЕННО-МОРСКОЙ ФЛОТ

### 1. *Канонерская лодка (Gunboat)*

Стоимость производства - Вы не можете ее производить.

Скорость движения - средняя.

Маневренность - неизвестно.

Вооружение - ракеты.

Броня - мощная.

Дальность огня - дальняя дистанция.

### 2. *Судно на воздушной подушке (Hover Craft)*

На нем подвозят Ваши подразделения во время десанта на побережье.

## ВИСОКОТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ (НЕСТАНДАРТНОЕ) ОРУЖИЕ

### 1. *Танк-"Мамонт" (Mamonth Tank)*

Стоимость производства - \$1500.

Скорость движения - очень низкая.

Маневренность - очень низкая.

Вооружение - 2 120 мм пушки и ракеты.

Броня - мощнейшая.

Дальность огня - средняя дистанция.

Преимущества: великолепен в роли защитника Вашей базы или при атаке на оружейные башни противника (но не на Обелиски Света!).

Недостатки: уж больно неповоротлив.

### 2. *Передвижной ракетный комплекс, ПРК (Rocket Launcher, MLRS)*

Скорость движения - средняя.

Маневренность - средняя.

Вооружение - ракетная установка, стреляющая залпом из 2-х ракет.

Броня - легкая.  
Дальность огня - дальняя дистанция.  
Преимущества: действует на большом расстоянии как против наземных, так против и воздушных целей.

Недостатки: слабая броня требует от Вас внимательного обращения с этой машиной.

### 3. Ионная пушка (Ion Cannon)

Это оружие находится на орбитальном спутнике и, построив усовершенствованный центр связи, Вы можете связаться со спутником и применить пушку.

Преимущества: поражает цель в любой точке карты.

Недостатки: слабая мощь (не все сооружения уничтожаются) и долгое время перезарядки.

## ТАБЛИЦА СОЗДАНИЯ БОЕВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ ДЛЯ ВСЕМИРНОЙ ОБОРОННОЙ ИНИЦИАТИВЫ

Приведенная ниже таблица показывает, какие сооружения базы нужны для производства тех или иных подразделений. Как и сооружения, не все подразделения будут Вам доступны для производства сразу же.

Технический уровень (ТЕХ. УРВ) - это относится к игре в режиме нескольких игроков.

Во избежание путаницы названия подразделений даю на английском языке.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	ТЕХ. УРВ	ТРЕБУЕМЫЕ СООРУЖЕНИЯ БАЗЫ
Minigun Infantry	1	Barracks
Grenade Infantry	1	Barracks
Rocket Infantry	2	Barracks
Engineer	3	Barracks
Commando*	7	Barracks, Advanced Comm Center
Humm Vee	2	Weapons Factory
APC	4	Barracks, Weapons Factory
Medium Tank	3	Weapons Factory
MLRS	7	Weapons Factory, Adv. Comm Center
Mammoth Tank	5	Weapons Factory, Repair Bay
Chinook*	6	Weapons Factory, Helipad
Orca	6	Weapons Factory, Helipad
MCV	7	Weapons Factory, Adv. Comm Center
Harvester	2	Weapons Factory, Refinery
Ion Cannon	7	Adv. Comm Center

\* Данные подразделения доступны для массового производства только в игре в режиме для нескольких игроков. В режиме для одного игрока их Вам может выдавать командование (компьютер) или Вы можете их захватить.

## 13. СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ (одинаково подходящие для обеих враждующих сторон)

1. Никогда не спешите продавать свою последнюю стройплощадку. Но если у Вас нет денег и Вы продали стройплощадку, не плачьте, еще не все потеряно. После продажи стройплощадки Вы получите несколько солдат, среди которых часто будет инженер, при помощи которого Вы можете захватить сооружение противника, в том числе и стройплощадку.

2. Советую всегда иметь пару запасных электростанций на случай атаки противника (особенно, если у Вас есть Обелиски Света или усовершенствованные сторожевые башни), а то можете лишиться оборонных сооружений.

3. По движущимся целям попасть труднее, чем по стоящим на месте.

4. Пулеметчики, хотя и кажутся не привлекательными на первый взгляд, на самом деле могут быть весьма опасны для противника в массовых количествах. Кроме того, из них получается дешевое прикрытие для более дорогих подразделений. При помощи пехотинцев можно выманивать противника под обстрел солидной огневой мощи и делать многое другое. Весьма полезно оставлять для охраны (давать команду "Guard") нескольких пулеметчиков для каждого сооружения Вашей базы.

5. Комmando очень эффективны вблизи скопления пехоты противника. Поставьте Вашего комmando недалеко от казарм или Руки Нсда и дайте ему команду "Guard". Только новый солдат противника выйдет из казармы, как комmando его грохнет. Но не увлекайтесь! Противник вскоре пошлет машины и Вашему комmando придется уносить ноги.

6. Если противнику удастся уничтожить Ваш комбайн, Ваше положение значительно ухудшится. В этом или производите новый комбайн, или (если нет такой возможности) продайте перерабатывающее предприятие и постройте новое. Смело жертвуйте сооружениями, без которых можете обойтись.

7. Нападайте на комбайн врага, только построив хорошую линию обороны. После атаки на комбайн противник обязательно кинет против Вас войска, которые в первую очередь атакуют Ваши подразделения, напавшие на комбайн, а если последние успели скрыт ся, то целью будет Ваша база.

**СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА ДЛЯ БРАТСТВА НОДА**

1) Не включайте в группу пехотинцев огнеметчика, старайтесь держать последнего отдельно, на некотором расстоянии от остальных, т. к. В момент смерти он взрывается, нанося ущерб своим же. Это же имейте в виду и при взаимодействии пехоты с "огненными" танками.

1) Не включайте в группу пехотинцев огнеметчика, старайтесь держать последнего отдельно, на некотором расстоянии от остальных, т. к. В момент смерти он взрывается, нанося ущерб своим же. Это же имейте в виду и при взаимодействии пехоты с "огненными" танками.

- 2) Против ребят с базуками применяйте автоматчиков.
- 3) Против вертолетов ВОИ применяйте своих парней с базуками.
- 4) Как только сможете строить "огненные" танки, применяйте их против пехоты.

4) Как только сможете строить "огненные" танки, применяйте их против пехоты.

- 4) Как только сможете строить "огненные" танки, применяйте их против пехоты.
- 5) Для отвлечения огня противника в группу с огненными танками включайте парочку

5) Для отвлечения огня противника в группу с огненными танками включают парочку легких танков, и пусть они начнут атаку подразделения противника первыми. Тогда противник начнет стрелять по ним, а "огненные" танки смогут беспрепятственно сжечь всех дерзнувших бросить вызов Вашему таланту полководца. Для легких танков последствия взрыва "огненного" танка не столь опасны, как для пехоты.

Остановить налеты ракетными батареями "земля-воздух" невозможно, но Вы можете использовать для этой цели пулеметчика!

Дело в том, что компьютер при проведении воздушного налета руководствуется следующим алгоритмом: он ищет цель сверху вниз и слева направо. Поэтому любое Ваше подразделение, расположенное как можно дальше на северо-запад от других подразделений или сооружений базы, будет автоматическим признано лучшей целью и удар будет нанесен по этому подразделению. Используйте это, жертвуйте пулеметчиком ради избежания более значительных повреждений базы (значит, и более дорогостоящего ремонта).

1. Самый мощный Ваш маневр - произвести инженеров, посадить их в БМП и завести БМП внутрь базы противника. Там высаживайте инженеров и пусть они захватывают сооружения противника. Тот и опомниться не успеет, как его база станет уже Вашей. Для более успешного осуществления маневра дайте БМП сопровождение из танков.

2. Броневики + гранатометчики - очень хорошее средство образумить противника. Броневики не дают танкам давить гранатометчиков и те творят такое.

а) взорвите электростанцию противника и Обелиск смолкнет навеки;  
б) напустите на него толпу пехотинцев. Пока он всех их перестреляет, они его разнесут.

б) напустите на него толпу пехотинцев. Пока он всех их перестреляет, они его разнесут.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** еще раз повторяюсь, что, как и в случае с игрой "DUNE 2: The Building Of A Dynasty", нижеследующие замечания ни в коем случае не претендуют на истину в последней инстанции. Вполне вероятно, что в процессе игры Вы выработаете свои собственные тактику и стратегию сражений, отличную от моей, позволяющую Вам выигрывать быстрее и с меньшими потерями. Однако я выиграл всю игру, руководствуясь этими принципами, так что, если Вы вдруг застрянете при выполнении какого-нибудь задания, воспользуйтесь ими - поможет.

Все карты - примерные, масштаб нигде не соблюден. Я дал их просто, чтобы Вы могли ориентироваться и знали, где строить базу, где искать тиберий и где база противника.

Сколько заданий Вам надо успешно пройти? Всего в "Приказывай и Покоряй" около 50 заданий (для обеих враждующих сторон). Однако в ходе кампаний Вам частенько предос-

Но для полного окончания кампаний Вам придется выполнить 13 заданий за Братство Нода и 15 заданий за Всемирную Оборонную Инициативу.

Кроме этого, имеются еще 30 отдельных заданий для игры в режиме нескольких игроков, но я их рассматривать не буду.

Как я уже отметил, временами у Вас будет возможность выбора территории. Запись в иерархическом (снизу вверх) порядке этих возможных выборов и получаемые таким образом пути прохождения кампаний образуют древо заданий (как Нортонское древо каталогов).

Пройдите разные задания. Вы сможете, кликая не на карте страны, куда будут указывать стрелки, а на самих стрелках.

После начала игры вызовите меню "Options" и Вы увидите в правом нижнем углу на номер версии игры несколько цифр. Это и есть номер задания из древа заданий.

[1EA]	[2EA]	[3EA]	[4EA]		[6EA]	[7EA]							[13EA]
[1EB]	[2EB]	[3EB]	[4EB]	[5]	[6EB]	[7EB]	[8EA]	[9EA]	[10EA]	[11EA]	[12EA]		[13EB]
					[6EC]	[7EC]	[8EB]	[9EB]	[10EB]	[11EB]	[12EB]		[13EC]

[1EA]	[2EA]	[3EA]	[4EA]	[5]	[6EA]	[7EA]							[13EA]
[1EB]	[2EB]	[3EB]	[4EB]		[6EB]	[7EB]	[8EA]	[9EA]	[10EA]	[11EA]	[12EA]		[13EB]
					[6EC]	[7EC]	[8EB]	[9EB]	[10EB]	[11EB]	[12EB]		[13EC]

## Древо заданий для Всемирной Оборонной Инициативы:

[1]	[2]	[3EA] [3EB]	[4EA] [4WA] [4WB]	[5EA] [5EB] [5WA] [5WB]	[6]	[7]	[8EA] [8EB]	[9]	[10EA] [10EB]	[11]	[12EA] [12EB]	[13EA] [13EB]	[14]	[15EA] [15EB] [15EC]
-----	-----	----------------	-------------------------	----------------------------------	-----	-----	----------------	-----	------------------	------	------------------	------------------	------	----------------------------

Основной вопрос в подобных играх: за кого играть сначала?

Некоторые игроки заявляют, что ВОИ находится в некотором преимущественном положении. Все это - полная чушь! Обе стороны почти одинаково сбалансированы, и, если ВОИ сильна в пехоте и обычных танках, то Братство Нода обладает непрекращаемым преимуществом в высокотехнологических специальных видах вооружений. А так как именно высокотехнологические виды вооружений составляют ту изюминку, которую больше всего и хочется попробовать, то вывод напрашивается сам собой. Вдобавок к этому добавлю: задания для Братства Нода более "честные" (т. е. перед Вами реже ставят почти невыполнимые задачи типа "перебить 30 солдат, 5 багги и 2 танка противника силами из 12 солдат, 2 БМП и 2 броневиков"). Нет, папаша Кэйн почти всегда даст Вам адекватное вооружение. Но самое главное - именно воюя за Братство Нода, Вы неоднократно получите в свое распоряжение команды (воюя за ВОИ, Вы получите команду только один раз). Вы спросите меня: почему такие восторги по поводу командо? Это трудно объяснить, это надо видеть. Единственное, что скажу, - 1 командо способен при правильном управлении с Вашей стороны перебить 50 и более солдат (любых типов) противника.

Если для какого-нибудь задания я дам пояснение: "Все то же самое, что и для задания №", - значит, это точное повторение карты и всего остального указанного задания, т. е. просто дубликат сражения.

## КАМПАНИЯ ДЛЯ БРАТСТВА НОДА

### СРАЖЕНИЕ №1:

Выбор территории - одна страна.

Страна: Ливия.

#### Задание 1ea.

Боевая задача (из уст начальства): "Для того, чтобы Братство Нода могло утвердиться на данной территории, нам надо начать с ликвидации определенных элементов. Один из таких элементов - Никумба, вождь ближайшей деревни. Его и наши взгляды на жизнь не совпадают, поэтому его необходимо убить."

ПСМ Вам не дают, так что базу Вы строить не можете.

Отряд состоит из: 2-х багги и 16 пулеметчиков (8 пулеметчиков придут на место через пару-тройку секунд реального времени двумя группами).

Противник: у ВОИ имеется 22 пулеметчика (разбросаны кучками по двое и по трое по всей территории) и один броневи.

Стратегия:

1. Дождитесь прихода подкреплений, прежде чем двигаться вперед.

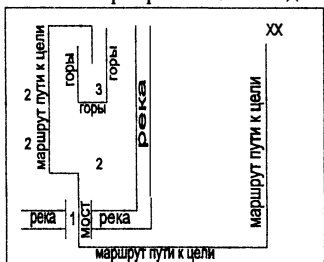
2. Двигайтесь не спеша, держа своих солдат компактной группой.

3. Стреляйте по одному врагу всей группой сразу.

4. Маршрут движения см. на карте. При переходе через мост Вас атакует броневи.

Деревню можете расстрелять (ведь Вы - злодеи). Никумба притаился в верхнем левом углу карты за скалами. Убейте его и задание выполнено.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - мост, на котором Вас ждет броневи ВОИ.

2 - хижины деревни.

3 - вождь Никумба.

4 - река.

#### Задание 1eb.

Все то же самое, как и для задания 1ea.

### СРАЖЕНИЕ №2:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Египет.

#### Задание 2ea.

Боевая задача (из уст начальства): "В течение многих лет ВОИ душила Египет. Установите передовую базу для наступательных действий в Вашем районе. Для этого сделайте двойной клик на передвижной строительной машине (ПСМ). Будет начато развертывание базы. В этом районе много тиберия, так что установить базу будет просто."

Дополнительные разъяснения: командование, как всегда, просто пудрит Вам мозги. Настоящая Ваша задача - полностью уничтожить силы ВОИ (взорвать или захватить все здания базы и перестрелять всех солдат до единого).

Состав отряда: ПСМ, 3 багги, 8 пулеметчиков.

Начиная с этого сражения, можете строить электростанцию, Руку Нода, предприятие по переработке тиберия, хранилище переработанного тиберия.

Войска: сможете производить пулеметчиков и инженеров.

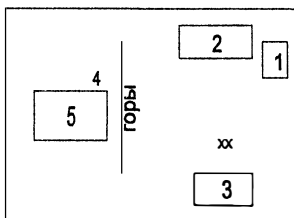
Противник: у ВОИ имеется база (1 стройплощадка, 1 предприятие по переработке тиберия, 1 казарма, 1 электростанция, 2 хранилища переработанного тиберия). Армия: 2 (или 3) броневики и пулеметчики.

Стратегия:

1. Чуть поднимитесь наверх от того места, где Вы начнете игру, и увидите поле тиберия (на моей карте цифра 2). Тут и разворачивайте базу.

2. Построив предприятие по переработке тиберия и Руку Нода, произведите человек 10 пулеметчиков и идите вниз (подробнее см. карту далее) и взорвите комбайн ВОИ. Т. к. фабрики оружия у них пока нет, то сделать новый комбайн они не смогут и окажутся без притока тиберия. Ведите Вашу группу вверх и взорвите стройплощадку ВОИ, чтобы они не построили новое перерабатывающее предприятие. Теперь ждите, пока у Вас накопятся средства, сделайте большой отряд пулеметчиков и навалитесь на врага. Уничтожьте казарму - и дело, собственно говоря, сделано. Дальше просто лениво перестреляйте всех солдат, при помощи инженера захватите предприятие по переработке тиберия и тут же его продайте за доллары. Остальные сооружения базы ВОИ расстреляйте автоматчиками, т. к. захватывать их экономически не целесообразно, Вы не вернете вложенные денежки.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - место, где удобно развернуть Вашу базу.

2 - поле тиберия.

3 - поле тиберия, на которое ездит комбайн ВОИ.

4 - стройплощадка базы ВОИ.

5 - остальные сооружения базы ВОИ.

**Задание 2б.**

Все то же самое, как и для задания 1а.

**СРАЖЕНИЕ №3:**

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

**Задание 3а**

Страна: Судан.

Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ установила тут тюрьму, где содержатся некоторые политические лидеры. Кэйн желает освободить этих жертв репрессий. Уничтожьте силы ВОИ и захватите тюрьму, но не уничтожайте ее."

Дополнительные разъяснения: все подходы к тюрьме блокированы базой ВОИ, так что придется сначала Вам уничтожить базу.

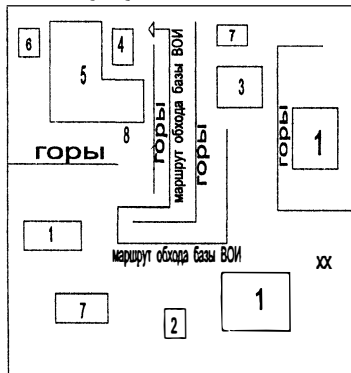
Состав отряда: ПСМ,

Начиная с этого сражения, можете строить центр связи.

Войска: дополнительно сможете производить солдат с базуками.

Противник: в составе пехоты ВОИ появляются солдаты с базуками и гранатометчики, а базу защищает сторожевая башня.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - здесь Вы начинаете.

1 - поля тиберия.

2 - буровая вышка (гражданское сооружение).

3 - место для Вашей базы.

4 - стройплощадка ВОИ.

5 - остальные сооружения базы Вои.

6 - тюрьма, которую Вам и надо захватить.

7 - деревни.

8 - сторожевая башня.

Стратегия:

В принципе, Вы можете начать разворачивать базу прямо на том самом месте, где начинаете, но, на мой взгляд, это удобнее сделать, пройдя вправо и вверх (на моей карте точка 3). Тут Вы с двух сторон защищены горами, с третьей стороны - краем карты, так что охранять надо только узкий проход между горами. Тиберий - совсем рядом. Тут же и деревня, которую можно разнести на куски. Еще одна деревня - в нижнем левом углу карты. Чуть правее от нее - буровая вышка. Ее уничтожение затается

Вам как уничтожение гражданского сооружения, однако процесс будет выглядеть куда эффективнее: сначала из полуразрушенной вышки забьет огненный фонтан (загорится нефть).

Накопив деньги, постройте центр связи и Вам легко будет заметить наступающего врага, да и ориентироваться по карте станет проще.

Не забудьте сначала уничтожить (или захватить инженерами - это проще) стройплощадку противника, а только потом начинать планомерное разрушение его базы.

#### **Задание 3еб**

Все то же самое, что и для задания 3еа.

#### **СРАЖЕНИЕ №4:**

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Чад (Chad).

#### **Задание 4 еа.**

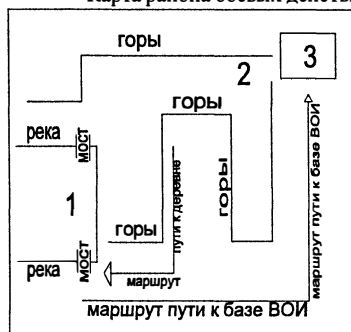
Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ пытается эвакуировать деревню сочувствующих им гражданских. Перехватите конвой и уничтожьте его. Важно, чтобы все жители деревни были ликвидированы в качестве урока другим местным, которым может прийти в голову мысль противостоять нам."

Дополнительные разъяснения: часть жителей скрываются в свих домах, так что, уничтожив все дома, сможете уничтожить всех жителей.

Состав отряда: 2 багги, 2 разведывательных мотоцикла, 6 пулеметчиков и 6 солдат с базуками.

Стратегия: сначала доберитесь до деревни, уничтожая все силы ВОИ. Тактика движения та же самая, что и для сражения #1 (см. выше). Попав в самую деревню и закончив с ВОИ, не спешите уничтожать гражданские строения. Сначала отправьте отряд к базе ВОИ по указанному мной маршруту. Если Вы истребили все войска ВОИ в деревне, то базу никакие подразделения противника не защищают. В противном же случае (если Вы сначала захотите взорвать базу, а уж потом только приняться за непокорную деревушку) Вам придется драться, что нежелательно, учитывая немногочисленность Вашего отряда. Подъехав к базе ВОИ по указанному мной маршруту, разнесите стену мотоциклами или базуками и, войдя на территорию базы, не спешите крушить все подряд, а поднимитесь на север и взорвите стройплощадку. Потом разнесите казармы. Теперь атакуйте сторожевые вышки. Учтите, что дальность стрельбы разведывательных мотоциклов больше, чем у вышек, так что если у Вас остались мотоциклы (а они должны были остаться), с вышками у Вас проблем не будет. Просто подвигайте мотоциклы малюсенькими шажками к вышкам. Когда мотоциклы смогут поразить вышки, они сами откроют огонь. Не давайте приказа мотоциклам стрелять по вышкам, т. к. в этом случае они приблизятся к вышкам и подставятся (это проверено). Уничтожив вышки, взорвите все сооружения ВОИ, а потом - все строения в деревне. За это Вы получите очки.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - искомая деревня.

2 - сторожевые вышки.

3 - база ВОИ.

#### **СРАЖЕНИЕ №5:**

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Мавритания (Mauritania).

#### **Задание 5еа.**

Боевая задача (из уст начальства): "Наши братья внутри ВОИ сообщили нам о предстоящем скором прибытии в этот район бомбардировщиков А-10. Наши поставщики обеспечили доставку для помощи Вам ракетные батареи "земля-воздух". Используйте их для обороны Вашей Базы, а затем найдите базу ВОИ и уничтожьте ее."

Дополнительные разъяснения: Ваша задача - геноцид.

Состав отряда: 1 РСМ, танк, 4 разведывательных мотоцикла, 4 солдата с базуками и 4 пулеметчика.

Начиная с этого сражения можете строить ракетные батареи "земля-воздух", взлетно-посадочную полосу.

Войска: танки, огнеметчики.

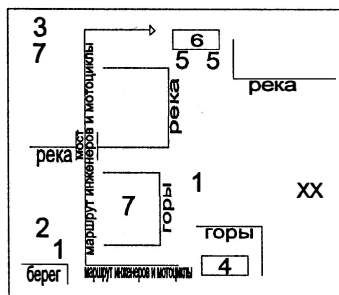
Противник: танки, пехота.

Стратегия: ведите отряд налево на берег реки (маршрут я показал на карте). Там разворачивайте базу. Ракетные батареи "земля-воздух" не стройте - бесполезно. Для защиты от А-10 произведите 1 (одного) пулеметчика и пошлите его занять позицию немного северо-западнее Вашей базы. Дело в том, что компьютер при проведении воздушного налета руководствуется следующим алгоритмом: он ищет цель сверху вниз и слева направо. Поэтому любое Ваше подразделение, расположенное как можно дальше на северо-западе от других подразделений или сооружений базы, будет автоматически признано лучшей целью, и удар будет нанесен по этому подразделению. Используйте это, жертвуя пулеметчиком ради избежания



более значительных повреждений базы (значит, и более дорогостоящего ремонта). Что касается базы Вои, то с ней придется разбираться старым испытанным способом, именуемым "обход" или "удар с тыла". Произведите разведывательный мотоцикл и пошлите его по указанному мной маршруту. Когда мотоцикл разведает (откроет на спутниковой карте) путь до базы противника, пусть он вернется. Теперь произведите 3-4 инженеров и еще 1-2 разведывательных мотоцикла. Дождитесь, пока А-10 в очередной раз уничтожит Вашего пулеметчика (иначе они нападут на Ваших инженеров, которые не успеют дойти до цели). После воздушной бомбардировки пошлите мотоциклы и инженеров по открытому обходному пути. При приближении к базе противника пусть мотоциклы уничтожат защитные стены ВДОЛЬ ВЕРХНЕГО КРАЯ КАРТЫ (ни в коем случае не отклоняйтесь ниже, иначе противник Вас засечет и вся операция сорвется). Уничтожив всю стену вдоль верхнего края карты, верните мотоциклы назад. Теперь посылайте инженеров вперед. Когда они пройдут вдоль верхнего края карты до самого конца, спускайте их ниже (осторожно, мелкими шажками). Увидите стройплощадку. Ради ее захвата и предпринята вся наша экспедиция. Захватите ее и тут же продайте. Другими инженерами захватите все возможные здания. Продайте все захваченное (противник все равно уничтожит Ваши новые сооружения). Если Вам удалось захватить стройплощадку и перерабатывающее предприятие, то дело практически сделано, осталось только немного подождать, пока у противника окончательно иссякнет денежный запас и можно будет провести последний штурм. Если же перерабатывающее предприятие осталось, придется отлавливать комбайны противника, которые рано или поздно подойдут к точке 2. Перед последним штурмом пошлите одного пулеметчика в точку 3 (самая крайняя северо-западная точка карты района боевых действий), чтобы А-10 не атаковал Ваших солдат. Все остальное - дело техники и никаких трудностей у Вас не составит.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- XX - Вы начинаете здесь.
- 1 - поля тиберия.
- 2 - сюда могут заявиться комбайны ВОИ.
- 3 - самая северо-западная точка карты.
- 4 - лучшее место для Вашей базы.
- 5 - база ВОИ.
- 6 - сторожевые вышки.
- 7 - деревни гражданских.

#### СПРАЖЕНИЕ №6:

Для выбора у Вас есть три территории.  
Страна: Нигерия (Nigeria).

#### Задание бес.

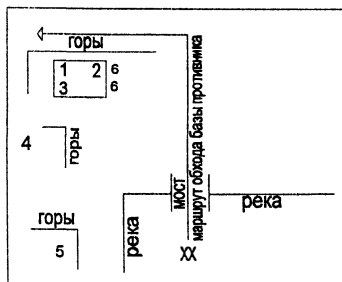
Боевая задача (из уст начальства): "Чтобы привлечь на свою сторону некоторых местных политических лидеров, ВОИ привезла ядерный детонатор. Проникните на базу противника и завладейте детонатором. После этого для встречи с Вами в условленное место будет послан вертолет. Как только Вы завладеете детонатором, ищите сигнальную дымовую шашку."

Состав отряда: 3 танка, 1 багги, 4 пулеметчика, 4 огнеметчика, 1 разведывательный мотоцикл, 2 солдата с базуками, 2 инженера.

Противник: у ВОИ имеется база с полным стандартным набором (танки, пехота).

Стратегия: это очередное задание-извращение на тему "минимальными силами разбейте целую базу, а на подкрепления можете не рассчитывать". Ладно, обойдемся без подкреплений. Предупреждаю заранее: почаще сохраняйтесь и под разными именами, чтобы в случае необходимости по-новому пройти неудачный кусок задания. Из начальной точки ведите отряд на север по указанному мной маршруту. Там заведите весь отряд за горную гряду, тянущуюся несколько ниже верхнего края экрана. Подведите мотоциклы и солдат с базуками вплотную к горной гряде и Вы увидите забор базы ВОИ, за которым будут видны сооружения противника. Атакуйте сразу стройплощадку (точка 1) и казармы (точка 2), причем большую часть людей сосредоточьте на стройплощадке. Если Вы все выполните правильно, то уничтожите стройплощадку и сможете переключиться на казармы до подхода неприятеля к Вашей позиции. Перестреляйте солдат, которых успел произвести неприятель. Потом продвигайтесь вдоль горной гряды на запад и сверните вниз. В точке 3 расположена фабрика по производству танков. Если Вы не подошли к воротам базы противника, производство танков еще не началось и Вы, уничтожив фабрику, таким образом уничтожите возможное вмешательство танков. Ну вот, осталось взорвать сторожевые вышки при помощи мотоциклов, которые Вам необходимо было сбросить (их дальность стрельбы больше, чем дальность стрельбы вышек) - и путь к цели открыт. Взорвите при помощи мотоциклов или солдат с базуками забор и завладейте ящик. В точку 5 выбросят сигнальную шашку. Направляйтесь туда. Только не идите через позицию 4! Там укрылись и тихонько ждут своего часа 4 танка ВОИ. Если Вы на них нарветесь, Вам конец. Но если Вы их осторожно обойдете, то ничего не случится - сами они не нападут первыми. В точке 5 подведите к вертолету то подразделение, которое взяло ящик, - и задание выполнено.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- XX - Вы начинаете здесь.
- 1 - строй лодка ВОИ.
- 2 - казармы ВОИ.
- 3 - фабрика по производству оружия ВОИ.
- 4 - 4 танка ВОИ в засаде.
- 5 - точка эвакуации.
- 6 - сторожевые вышки.

#### СРАЖЕНИЕ :6:

##### Задание 6а.

Страна: Берег Слоновой Кости (Ivory Coast).

Боевая задача (из уст начальства): "Чтобы привлечь на свою сторону некоторых местных политических лидеров, ВОИ привезла ядерный детонатор. Проникните на базу противника и завладейте детонатором. После этого для встречи с Вами в условленное место будет послан вертолет. Как только Вы завладеете детонатором, ищите сигнальную дымовую шашку."

Дополнительные разъяснения: лично у меня не хватило терпения пройти это задание - уж больно нечестный расклад.

#### СРАЖЕНИЕ #6:

##### Задание 6б.

Страна: Бенин (Benin).

Боевая задача (из уст начальства): "Чтобы привлечь на свою сторону некоторых местных политических лидеров, ВОИ привезла ядерный детонатор. Проникните на базу противника и завладейте детонатором. После этого для встречи с Вами в условленное место будет послан вертолет. Как только Вы завладеете детонатором, ищите сигнальную дымовую шашку."

Дополнительные разъяснения: лично у меня не хватило терпения пройти и это задание - опять совершенно неуравновешенный расклад сил.

#### СРАЖЕНИЕ №7:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Габон (Gabon).

##### Задание 7а.

Боевая задача (из уст начальства): "Братство Нода обнаружило огромное поле тиберия в данном районе. Близлежащая деревня предъявила свои права на это поле. Уничтожьте деревню, дабы предотвратить нежелательное воздействие на наших рабочих. Силы ВОИ по данным разведки минимальны и поэтому их устранение - не главное."

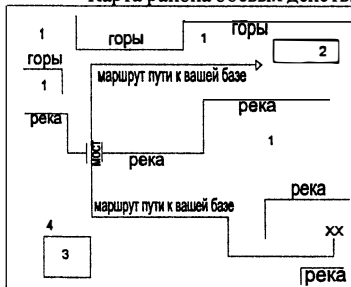
Дополнительные разъяснения: чтобы уничтожит гражданских, Вам придется уничтожить базу ВОИ, т. к. они слишком близко расположены.

Состав отряда: 2 инженера, 4 огнемечника, 2 танка, 4 пулеметчика, 4 солдата с базуками.

Противник: стандартный набор.

Стратегия: тут проблема в том, что Вас выбросят в неподходящем месте. Аккуратно ведите отряд указанным мною маршрутом, не вступая в контакт с противником. Приведите отряд к месту расположения Вашей базы. Далее - все по-старому. Одного пехотинца отправьте отвлекать авиацию на северо-запад. Накопите силы и расправьтесь с ВОИ. Детали Вам известны из предыдущих заданий. Искомая деревня гражданских находится рядом с базой ВОИ.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- XX - Вы начинаете здесь.
- 1 - поля тиберия.
- 2 - Ваша база.
- 3 - база ВОИ.
- 4 - гражданская деревня.

#### СРАЖЕНИЕ №8:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна:

##### Задание 8а.

Боевая задача (из уст начальства): "В связи с нехваткой у нас войск Вам придется использовать все имеющиеся ресурсы. Найдите покинутую базу ВОИ и восстановите ее до рабочего состояния. После этого используйте для уничтожения ВОИ их же собственные виды оружия. Проследите, чтобы никто из ВОИ не остался в живых."

Дополнительные разъяснения: требуется полный геноцид сил противника.

Состав отряда: Вы начинаете с 4 солдатами с базуками и 6 автоматиками.

Начиная с этого сражения, можете строить: поскольку Вы будете манипулировать технологиями ВОИ, то строить сможете сторожевые вышки, фабрику по производству оружия и казармы.

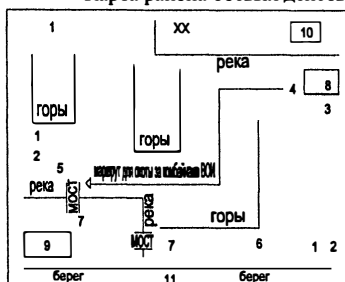
Войска: гранатометчики ВОИ, танки ВОИ, броневики.

Противник: у него все по-старому.

Стратегия: прежде всего, перегруппируйте отряд. Автоматчиков выведите на передовые позиции, а солдат с базами поместите в тыл (сзади), но близко к автоматчикам. Дело в том, что на Вас сначала нападут несколько автоматчиков противника, которые могут уничтожить Ваши базу, а это равносильно проигрышу в игре (почему - поймете из дальнейших объяснений). После того, как Ваши автоматчики положат противника, двигайтесь вперед мелкими шажками, пока не увидите танк. Вот тут-то и пригодятся Ваши базы, иначе танк запросто уничтожит Ваш отряд. Внимание! Перед тем, как атаковать танк, сохраните игру! Дело в том, что дальнейший бой может развиваться двумя путями: либо после уничтожения танка пара солдат ВОИ, идущих за ним, атакуют Ваш отряд, либо они повернут на восток и атакуют Вашу базу №1. Второй вариант нежелателен, тем более что база и так не в лучшем состоянии. Так что методом восстановления сохраненной игры добейтесь выгодных действий со стороны противника и уничтожьте его. Теперь идите к Вашей базе №1. Там есть электростанция, стройплощадка и Рука Нода. Руку Нода и электростанцию отремонтируйте. Сохраните игру и продайте стройплощадку (как это ни печально). При этом у Вас появятся несколько солдат, оставшихся от проданной стройплощадки. Одним из этих солдат может быть или техник, или инженер. Методом восстановления сохраненной игры добейтесь, чтобы этим солдатом был инженер. К Вам прилетит транспортный вертолет, и рядом с базой ВОИ в точке 3 будет сброшена дымовая шашка. Произведите автоматчиков, огнеметчиков и 1-2 инженеров. Погрузите их всех на вертолет. Сохраните игру. Теперь нам надо действовать хирургически точно и аккуратно. Малейший срыв - и все коту под хвост. Ждите появления комбайна противника и тут же перебросьте Ваши войска поближе к перерабатывающему предприятию противника. Выгружайте войска и, когда комбайн, войдет в перерабатывающее предприятие сразу же захватите его. Таким образом Вы получите перерабатывающее предприятие, комбайн и денежки, собранные противником. Остальными инженерами захватите стройплощадку и электростанцию (последнюю можете и не захватывать - не принципиально). Противник бросит своих солдат против Вас. Ликвидируйте его. Отправьте комбайн за тиберию. На островке, где стоит Ваша база №1, произведите пулеметчика и отправьте его в верхний левый край карты, отвлекать на себя А-10. Теперь вот что получится: противник будет присылать свои войска в точку 4, где они будут смотреть на недосыгаемый берег Вашего острова. Подведите комбайн и раздавите всех пехотинцев. Как это ни странно, по комбайну никто стрелять не будет. Теперь просто купите тиберий и потихоньку обустроивайтесь на большой земле. Не забывайте отправлять пулеметчика в крайнюю северо-западную точку для отвлечения авиации. Когда накопите силы, создайте мощный штурмовой отряд, в который должны обязательно входить солдаты с базами и пошлите его в точку 6. Там на Вас нападут два вертолета "Орки", которые Ваши солдаты с базами спокойно разнесут в клочья. Берегитесь канонерской лодки, которая плавает вдоль берега. Вот теперь штампуйте танки, пулеметчиков и багги и отправьте их по указанному мной маршруту в точку 5. Там уничтожьте комбайн ВОИ, отбейтесь от посланных в качестве ответного удара войск и закройте мост рядом с точкой 5 (перегородите его танком). Покончив с комбайнами, ждите, копите силы, а потом проведите решительный штурм.

Не забудьте о канонерской лодке, которая плавает вдоль нижнего края карты. Поставьте танки на край берега и при появлении канонерки расстреляйте ее.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- XX - Вы начинаете здесь.
- 1 - поля тиберия.
- 2 - семенные деревья.
- 3 - в эту точку будет сброшена дымовая шашка.
- 4 - сюда высадите своих солдат с вертолета.
- 5 - тут можно перехватить комбайны ВОИ.
- 6 - в этой точке Вас атакуют 2 "Орки".
- 7 - сторожевые вышки.
- 8 - покинутая база ВОИ (Ваша база #2).
- 9 - основная база ВОИ.
- 10 - поврежденная база Нод (Ваша база #1).
- 11 - тут плавают канонерка.

### СРАЖЕНИЕ №9:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Египет (Еурт).

Задание 9а.

Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ пытается вернуть себе Египет. Используйте"

те все возможные ресурсы в Вашем распоряжении, чтобы остановить их. Население опять склоняется на сторону ВОИ, так что не шадите гражданских."

Дополнительные разъяснения: Вам придется уничтожить вдобавок всех солдат и со-  
оружения ВОИ.

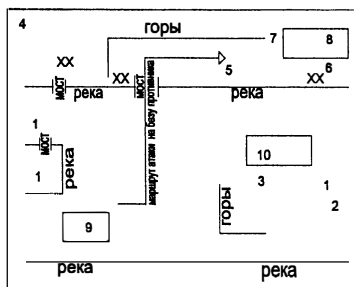
Войска: "огненные" танки.

Противник: все по-старому.

Стратегия: база Братства Нода расположена в юго-западном углу карты. Пусть Ваш командо приблизится к ним мелкими перебежками, аккуратно отстреливая всех солдат противника по пути. Расположите солдат с базуками в ряд перед мостом, рядом с которым они стоят. Пусть Ваш командо пробежится к краю и привлечет броневик, а потом бежит за спины солдат с базуками. Броневик приблизится, и Ваши солдаты преспокойно его расстреляют. Соберите всех своих солдат в единую группу рядом с инженерами. Переведите всех через мост и идите к Вашей базе. Далее захватите сооружения при помощи инженеров и начинайте обороняться и собирать денежки. Набрав достаточное их количество, постройте взлетно-посадочную полосу и произведите/выпишите со склада "огненные" танки. Теперь направьте пару этих танков и 2-3 багги в точку 3. Туда вскоре припрутся комбайны ВОИ. Уничтожьте их и "огненными" танками пожгите пехоту ВОИ, которую против Вас пошлют. Далее пошлите одного пехотинца в самую крайнюю северо-западную точку карты (точка 4) для отвлечения А-10. Произведите мотоцикл и проведите на нем разведку местности. Теперь произведите инженеров и 5-6 солдат с базуками (или мотоциклы для увеличения скорости боя), если тех, которые даны были Вам в самом начале погибли. Произведите еще пару "огненных" танков, легких танков и багги. Теперь ведите оба своих отряда к базе противника. Пусть "огненные" танки, солдаты с базуками и багги приблизятся к базе противника первыми, следуя указанному мной маршруту в точку 5. На них нападут "Орки" и Ваши солдаты с базуками их уничтожат. Расположите танки поближе к базе противника (но не так, что сторожевые вышки могли достать до них) и пусть они расправляются с теми врагами, которые осмелятся приблизиться. А тем временем Ваш командо, инженеры и хотя бы один солдат с базуккой произведут маневр "удара в спину", данного мною в описании к разделу "Сражение №5". Для этого пусть солдат с базуккой разрушит стены базы противника в точке 6. Пустите командо и инженеров к стройплощадке в точке 8. Захватите ее или уничтожьте при помощи командо. Все, дело сделано. Осталось потихоньку расстрелять противника по частям.

Не забудьте о канонерской лодке, которая плавает вдоль нижнего края карты. Поставьте танки в точку 11 и при появлении канонерки расстреляйте ее.

Карта района боевых действий:



танками.

### СРАЖЕНИЕ №9:

#### Задание 9еб.

Все то же самое, что и для задания 9еа.

### СРАЖЕНИЕ №10:

Для выбора у Вас есть две территории.

Страна: Ангола (Angola).

#### Задание 10 еа.

Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ разрабатывает орбитальное оружие. Наши шпионы сообщили нам о большом озере рядом с научно-исследовательским центром. Найдите базу и при помощи снайпера уничтожьте ученого."

Дополнительные разъяснения: для того, чтобы убить ученого, Вам сначала придется уничтожить целую базу ВОИ.

Состав отряда: 1 командо, 6 пулеметчиков, 4 солдат с базуками, 2 огнеметчика, 3 багги, 2 "огненных" танка, 2 танка, 2 артиллерийские установки.

Противник: обычный расклад плюс вертолетный десант из гранатометчиков.

Стратегия: Вам дают на редкость крепкий отряд, которым, однако, надо уметь поль-

#### Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь (отряд разбит на 3 части).

1 - поля тиберия.

2 - семенные деревья.

3 - в эту точку наведаются комбайны ВОИ.

4 - точка отвлечения авиации противника во время атаки на его базу.

5 - точка, где на Вас нападут "Орки" (приблизительно).

6 - тут пробейте стену.

7 - сторожевые вышки.

8 - стройплощадка ВОИ.

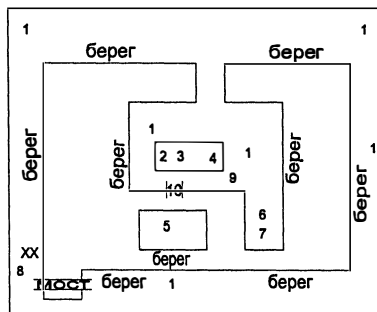
9 - Ваша база.

10 - озеро.

11 - отсюда удобно расстрелять канонерскую лодку

зоваться. Прежде всего, не меняйте расположение Ваших войск, только выставите один танк сзади, чтобы он прикрывал артиллерийские установки, а другой - спереди. Солдат с базами поставьте на западном фланге рядом с отрядом. Теперь ждите. Через минуту Вас атакует с тыла маленький отряд врага. Артиллерийские установки и танк с ними справятся и без Вашего активного вмешательства. А еще через пять минут игрового времени противник осуществит вертолетный десант в точку 8. Вертолет высадит пехоту, которая может здорово попортить Вам кровь. Но если Вы поставили солдат с базами правильно, то они собьют вертолет до момента его приземления, таким образом покончив с десантом заранее. Дальнейшие Ваши действия - полностью очистить район вокруг озера от сил противника. Не спешите атаковать базу, пока не закончите с этим, т. к. в противном случае противник может атаковать Вас в спину. А это, поверьте на слово, для Вас опасно - придется драться на два фронта. Итак, начинаем зачистку. Советую начать обход территории против часовой стрелки. Не увлекайтесь скоростью, старайтесь держать отряд компактной группой, чтобы задействовать против противника всю Вашу огневую мощь. В качестве авангарда используйте багги для разведки местности, передвигая их в одном направлении короткими перебежками. Как только обнаружите противника, давайте задний ход. Если это пехота, то подтягивайте команду и пусть он поработает. Если пехота противника начнет преследовать команду, прикажите ему отбежать назад, подождите немного и прикажите убить кого-нибудь из преследователей. Потом опять отбегите и опять подстрелите нового врага. Ну и так далее, пока всех не перебьете. Берегите команду! Он ОЧЕНЬ здорово поможет Вам при последующих столкновениях с пехотой противника. Обойдя всю местность и покончив с противником, идите к узкому перешейку, соединяющему берег озера с островом. Далее используйте команду для ликвидации пехоты, а потом подведите артиллерийские установки и с безопасного расстояния расстреляйте через забор базы противника его стройплощадку (точка 2), фабрику по производству оружия (точка 3) и казармы (точка 4). Потом прикончите вышки (точка 9) и все остальные сооружения на острове, чтобы не мешались под ногами. Далее спуститесь на юг к маленькому островку. Прилетит вертолет. На поле тиберия в точку 7 заведите артиллерию и парой точных выстрелов взорвите здание на острове. Потом при помощи вертолета перебросьте на остров команду, чтобы тот закончил дело, пришив ученого. Впрочем, возможно, что Вы убьете его из точки 7 при обстреле здания. Для успешного завершения задания Вам нужны артиллерийская установка или команда. Впрочем, лично я за время этого боя исхитрился вообще никого не потерять, хотя 70% моих солдат и машин были на последнем издыхании.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - гражданские объекты.

2 - стройплощадка ВОИ.

3 - фабрика по производству оружия.

4 - казармы.

5 - тут ученый (их двое) и исследовательский центр.

6 - поле тиберия.

7 - отсюда можно попасть в ученого, не пользуясь вертолетом.

8 - сюда противник произведет десант с вертолета.

9 - сторожевые вышки.

10 - поврежденный мост (не проходим).

**СРАЖЕНИЕ №10:**

Страна: Танзания (Tanzania).

### Задание 10eb.

Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ разрабатывает новый танк с мощной броней. Наши шпионы обнаружили местонахождение научно-исследовательского центра ВОИ. Используя Ваш маленький отряд, проникните на базу ВОИ. Уничтожьте танки на территории базы и фабрику по производству оружия."

Состав отряда: Вы начинаете с 8 солдатами с базами, 1 артиллерийской установкой и 1 командо.

Противник: у противника имеются 2 танка и один "Мамонт", патрулирующий район.

Стратегия: при помощи Вашего командо уведите в сторону два танка (Вы их быстро увидите), а затем идите направо вниз и перейдите реку. Идите налево (берегитесь гранатометчиков, пусть о них позаботится командо) и перейдите мост на левой стороне поля. Подождите, пока мимо не проедет танк-"Мамонт", патрулирующий район. Теперь бегите к мосту, откуда появился "Мамонт", и перейдите мост. Воспользуйтесь левым мостом для входа на территорию базы ВОИ. Внимание! Не стреляйте пока ни по каким сооружениям базы. Дело в том, что тогда "Мамонты", стоящие за забором, оживут и атакуют Ваш отряд. А если Вы первым делом атакуете их, то они в ответ стрелять не будут. Прикончите их и крушите базу (советую стройплощадку захватить и продать, получить деньги). Теперь можете добить бродящего "Мамонта" и гражданскую деревушку в точке 1.

## Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- 1 - деревня гражданских.
- 2 - база ВОИ.

### СРАЖЕНИЕ №11:

Для выбора у Вас есть территории, но они почти идентичны (в чем разница узнаете, когда прочитаете описания ниже).

Страна: Намибия (Namibia).

### Задание 11еа.

Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ захватило один из наших центров технологий. Вы должны снова захватить базу и вернуть похищенную информацию. У наших сил в данном районе не было времени."

ни найти переправу через реку, так что Вам придется управлять обеими группами порознь."

Дополнительные разъяснения: Вам необходимо захватить центр технологий и уничтожить все сооружения и подразделения противника.

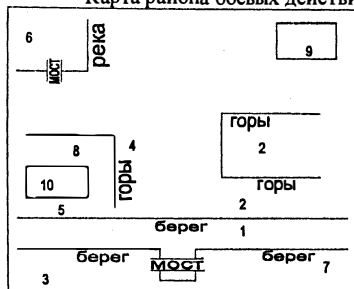
Состав отряда: группа #1 - 1 команда, 4 солдата с базуками, 4 пулеметчика, 3 инженера; группа #2 - 4 артиллерийские установки, 4 солдата с базуками, 4 пулеметчика.

Начиная с этого сражения, можете строить Обелиск Света (наконец-то!).

Войска: стелс-танки (после захвата центра технологий).

Стратегия: итак, Ваш отряд поделен на две группы. Группу №1 ведите к точке 4 и там пусть ждут. Машины в группе №2 отведите как можно дальше от берега, а солдат с базуками наоборот поставьте у самой кромки воды. Подождите, пока мимо не проплывет канонерская лодка. Пусть солдаты расстреляют ее (сама она стреляет в двух режимах: на южном берегу бьет только по машинам, если те находятся у нее в радиусе поражения, игнорируя солдат с базуками, а вот на северном берегу расстреливает всех подряд). Уничтожив канонерку, подождите, пока комбайн ВОИ не проследует к полю тиберия с базы, потом ведите бегом своих солдат вниз и пусть пулеметчики и солдаты с базуками расстреляют сторожевые вышки в точке 5. Теперь ведите всех своих людей внутрь базы. Тут Вам автоматически дадут стройплощадку. Захватите одним инженером электростанцию, другим - центр связи, а третьего поставьте рядом с перерабатывающим предприятием. Начните строить новую электростанцию. Центр технологий сразу не захватывайте - он будет жрать энергию. На первых порах это Вам не выгодно. Захватить его надо тогда, когда у Вас есть денежки и построена взлетно-посадочная полоса, т. е. после захвата центра технологий Вы сможете строить стелс-танки. Когда комбайн ВОИ придет на базу и войдет в перерабатывающее предприятие, захватите его и получите и сооружение, и комбайн, и денежки за собранный ВОИ тиберий. Ведите стену из мешков с песком к входу на Вашу базу и у самого входа постройте Обелиск Света. Он жрет массу энергии, так что сначала постройте электростанцию. Сам Обелиск расположите так, чтобы его прикрывал с 3-х сторон бетонный забор. Тогда он будет надежно защищен от ранней атаки противника, а пока тот будет обходить забор, Обелиск успеет его расстрелять. При помощи солдат с базуками взорвите северную стену базы и выведите туда (точка 8, между горной грядой и бетонной стеной) пулеметчика для отвлечения авиации. Рядом с этим местом никаких сооружений не стройте. Теперь вернемся к группе №2 Вашего отряда. Аккуратно ведите ее к точке 3 (берегитесь гранатометчиков и "Мамонта" у моста в точке 9). В точке 3 уничтожайте гражданские сооружения, пока не найдете ящик с деньгами. Все, о группе №2 можете забыть. Теперь поговорим о новом маневре - "волчья стая". Суть его в том, чтобы напустить на комбайн ВОИ Ваши стелс-танки. Именно танки, а не танк. Дело в том, что в единственном числе стелс-танк хорош только для разведки. У него недостаточно велика огневая мощь. А вот 3-4 (лучше 5-6) стелс-танков - это НЕЧТО, ПРЕВОСХОДЯЩЕЕ ОЖИДАНИЯ. Вы можете подобраться к комбайну вплотную и одним-двумя залпами разнести его в клочья. Противник вышлет войска. Как только они приблизятся, дайте стелс-танкам команду двигаться и направьте их в сторонку. Как только они прекратят стрелять и начнут двигаться, у них включается щит "Лазарь" и они не видимы для противника, который сразу же поворачивает и отправляется атаковать ближайшие Ваши боевые подразделения, которые Вы заблаговременно отвели вовнутрь своей базы. Противник приближается к базе, и Обелиск его рас- с - еливает, как на параде. А стелс-танки тем временем ждут нового комбайна. И цикл повторяется снова. И так до того момента, когда у противника кончится запас денег и он перестанет строить комбайны. Единственное "но" этого маневра: танки при стрельбе по движущейся мишени не стоят на месте и могут попасть в зоны взрыва от выстрела других стелс-танков. А у поврежденного стелс-танка щит отказывает, и он на некоторое время становится виден и уязвим для противника. Поэтому при малейшем повреждении танка не ждите, пока дело дойдет до отказа щита, а ведите танк назад на базу и там ремонтируйте. Естественно, Вам придется иметь ремонтную яму, так что сей маневр ("волчья стая") довольно дорогое, но зато и очень эффективное. Измотав противника экономически, Вы уже можете применять против него обычное вооружение. О дальнейших Ваших действиях я говорить не буду - все это мы уже разбирали в предыдущих сражениях.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- 1 - тут плавает канонерка.
- 2 - поля тиберия.
- 3 - тут после уничтожения гражданского сооружения можно найти ящик с деньгами.
- 4 - сюда ведите группу #1.
- 5 - сторожевые вышки.
- 6 - тут начало для группы #1.
- 7 - тут начало для группы #2.
- 8 - сюда поставьте пулеметчика для отвлечения А-10.
- 9 - база ВОИ.
- 10 - Ваша база.

**СРАЖЕНИЕ №11:**

Страна: Мозамбик (Mozambique).

**Задание 11eb.**

Боевая задача (из уст начальства): "ВОИ захватило один из наших центров технологий. Вы должны снова захватить базу и вернуть похищенную информацию. У наших сил в данном районе не было времени найти переправу через реку, так что Вам придется управлять обоими группами порознь."

Дополнительные разъяснения: Вам необходимо захватить центр технологий и уничтожить все сооружения и подразделения противника.

Состав отряда: группа №1 - 1 коммандо, 6 солдат с базуками, 6 пулеметчиков, 3 инженера; группа №2 - 3 артиллерийские установки, 6 солдат с базуками, 6 пулеметчиков.

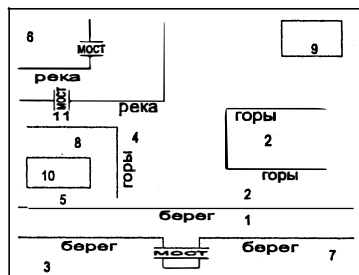
Начиная с этого сражения, можете строить Обелиск Света (наконец-то!).

Войска: стелс-танки (после захвата центра технологий).

Противник: ничего нового.

Стратегия: в принципе, все то же самое, что и для задания №10ea. Единственное отличие - немного другой метод уничтожения противника в самом начале. Дело в том, что тут канонерки расстреливают Ваших солдат и машины как на северном, так и на южном берегах. Поэтому Вы сделайте вот что: ведите группу №1 вниз к точке 11. Как только Ваш коммандо туда подойдет, Вы получите стройплощадку (коммандо ее "откроет" на экране). Постройте 2 электростанции и ведите стену из мешков с песком к воротам базы. Когда комбайн ВОИ отвалит за тиберием, стройте Обелиск Света и с его помощью разнесите сторожевые вышки в точке 5 и канонерки, когда они пройдут мимо. Теперь ведите Ваших людей на базу. Что и как захватывать, мы уже обсудили выше (см. задание #10ea). Единственная сложность - как бы Обелиск не разнес комбайн ВОИ, когда тот будет возвращаться. Придется продавать Обелиск и после захвата перерабатывающего предприятия вместе с комбайном строить Обелиск заново. Дорого, но другого выхода нет. Все дальнейшее Вам известно из предыдущего задания (№10ea).

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- 1 - тут плавает канонерка.
- 2 - поля тиберия.
- 3 - тут после уничтожения гражданского сооружения можно найти ящик с деньгами.
- 4 - сюда ведите группу №1.
- 5 - сторожевые вышки.
- 6 - тут начало для группы №1.
- 7 - тут начало для группы №2.
- 8 - сюда поставьте пулеметчика для отвлечения А-10.
- 9 - база ВОИ.
- 10 - Ваша база.
- 11 - из этой точки коммандо "увидит" стройплощадку.

**СРАЖЕНИЕ №12:**

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Ботсвана (Botswana).

**Задание 12ea.**

Боевая задача (из уст начальства): "Где-то в данном районе расположен усовершенствованный центр связи ВОИ. Внутри находятся коды для стрельбы с их орбитальной ионной пушки. Братство должно получить эти коды. Захватите центр и завладейте кодами, сам центр не уничтожайте."

Дополнительные разъяснения: кроме захвата усовершенствованного центра связи, Вам надо еще и уничтожить все подразделения врага и все его сооружения (однако захватите и продайте стройплощадку до того, как уничтожите все остальные сооружения базы ВОИ; зачем это надо - см. ниже).

Состав отряда: 1 ПСМ, 2 разведывательных мотоцикла, 1 танк, 2 багги.

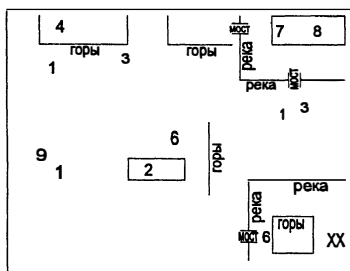
Начиная с этого сражения, можете строить усовершенствованную электростанцию.

Войска: стелс-танки (без центра технологий).

Противник: у ВОИ появятся ПРК, 2 вертолета, 2 усовершенствованные сторожевые башни.

Стратегия: ведите свой отряд налево и расправьтесь с двумя "Мамонтами". Вы спросите: "Как?" Просто. Вот Вам фокус: проведите разведку местности и Вы обнаружите, что стоите рядом с горной цепью, образующей петлю. Установите все свои машины чуть в стороне от края петли. Пусть один из Ваших мотоциклов обойдет петлю с другой стороны и атакует дальний "Мамонт" на мосту. Танки бросятся в погоню. Гоните мотоцикл подальше от них и от Ваших машин. Когда "Мамонты" увидят Вашу стройплощадку, они тут же переключатся на нее, забыв о мотоцикле. Отметьте все Ваши машины и ведите их вокруг петли так, чтобы они всегда были вне досягаемости "Мамонтов". Последние теперь целиком и полностью заняты Вашими машинами и Вы можете быстренько обойти их сзади тем самым мотоциклом, который начал атаку. Начните обстреливать второй дальний танк и преспокойненько разнесите его к черту. Когда второй танк будет уничтожен, проделайте ту же процедуру с первым танком. Главное, держите другие Ваши машины вне досягаемости "Мамонтов", и все у Вас будет в порядке. Если у Вас этот прием не получится (он требует определенного опыта), просто разнесите врагов Вашими машинами. Выведите Ваш отряд в точку 2 и разверните Вашу базу. Отведите стену из мешков с песком немного вперед от базы и постройте Обелиск Света так, чтобы он простреливал пространство до горной гряды на восточной стороне. Окружите его бетонной стеной. Пошлите пехотинца на северо-запад отвлекать авиацию. Все, Вы почти наглухо защищены от атак неприятеля. Для полной защиты произведите "огненный" танк и поставьте его рядом с Обелиском. Теперь проведите маневр "волчья стая" (см. предыдущее задание). Комбайны противника промышляют возле точки 3, но будьте осторожны, тут противник окопался основательно: 2 ПРК (особенно осторожно с ними!), 2 танка и 1 "Мамонт". Настало время рассмотреть единственную трудность данной игры: противник применяет ионную пушку, уничтожая ею Ваш Обелиск, и тут же проводит атаку пехотой. Однако делать это он начинает только тогда, когда чаша весов начнет склоняться в Вашу сторону. Чтобы эти действия противника не принесли ему ничего, кроме неприятностей, почаще сохраняйтесь и, когда грянет выстрел, восстановите игру и продайте Обелиск. Тут же постройте его, но не размещайте. Ждите выстрела. На этот раз противник будет стрелять по перерабатывающему предприятию, но у пушки не хватит силенок полностью разрушить Ваше сооружение. Отремонтируйте сооружение и ждите. Если противник пойдет в атаку, ставьте Обелиск и сохраняйте игру. Потом опять продавайте его, стройте и т. д. Вскоре Ваша "волчья стая" полностью уничтожит все машины врага (не забывайте ремонтировать стелс-танки) и можно будет переходить к решительному штурму. Будьте осторожны, иначе Вас здорово потреплют 2 "Орки", которые обороняют базу ВОИ. Используйте стелс-танки и/или солдат с базуками. Захватите/уничтожьте стройплощадку ВОИ (точка 7) и продайте ее. На ее месте окажется ящик, в котором лежит ядерный детонатор. Он теоретически Вам нужен для создания в следующем задании ядерного оружия, но практически этого не случится.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - тут Вы начинаете.

1 - поля тиберия.

2 - тут разворачивайте базу.

3 - тут промышляют комбайны ВОИ, уничтожайте их стелс-танками.

4 - гражданская деревня.

5 - отсюда удобно ударить по стройплощадке стелс-танками.

6 - тут два танка-"Мамонта".

7 - стройплощадка ВОИ.

8 - база ВОИ.

9 - сюда поставьте пулеметчика для отвлечения А-10.

9 - база ВОИ.

### СРАЖЕНИЕ №13:

Для выбор у Вас есть одна, последняя территория.

Страна: Южная Африка (South Africa).

#### Задание 13а.

Боевая задача (из уст начальства): "Разверните базу, затем постройте и защищайте Храм Нода. Все силы ВОИ должны быть уничтожены. Кэин приказал Вам защищать Храм любой ценой, даже ценой своей собственной жизни. Не дайте силам ВОИ победить себя."

Состав отряда: 1 коммандо (первоначально заперт на маленьком острове), 1 ПСМ, 3 солдата с базуками, 2 пулеметчика, 1 багги, 1 инженер.

Начиная с этого сражения, можете строить Храм Нода.

Войска: по идее, должны бы производить ядерное оружие.



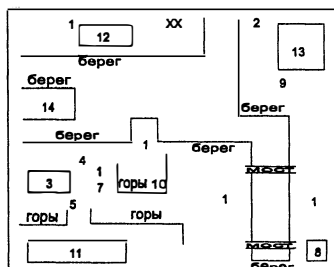
Противник: у ВОИ все по-прежнему.

Стратегия: прежде всего, несколько слов о ядерном оружии. В режиме игры для одного человека Вы можете производить его только выполнив два условия: а) построив Храм Нода (с этим никаких проблем) и б) предвзятительно найдя во время сражений №6, №10, №12 ящики с ядерными детонаторами. Вот тут-то и зарыта собака. В задании №6 Вы ящик добудете однозначно, поскольку он - цель задания. В задании №12 Вы тоже найдете ящик после уничтожения стройплощадки врага. Но вот в задании №10 ящика нет. Нет - и все тут. Я уничтожил все сооружения в обоих вариантах этого задания и обследовал карту районов, но ящика так и не нашел. Придется драться без ядерной бомбы.

Но тут есть и хорошая сторона: ВОИ не применяет свою ионную пушку, очевидно потому, что у Вас нет ядерного оружия. Ну и на том спасибо.

Вернемся к выполнению задания. Для начала ответьте Вашего инженера как можно дальше вправо. Затем сгруппируйте свои войска. Через несколько секунд после начала задания (где-то секунд 10-15) появятся танк ВОИ и гранатометчики. Они будут атаковать инженера и пока последний жив не будут реагировать на другие Ваши боевые подразделения. Воспользуйтесь этим и вырубите гранатометчиков как можно скорее (стреляйте всей кучей по ним). Затем успокойте танк. Далее никуда не двигайте свои войска! Разверните стройплощадку (но ни в коем случае НЕ близко к верхнему или правому краю острова!), постройте электростанцию и Руку Нода, произведите пару огнеметчиков и отправьте их на запад. Там приземлился транспортный вертолет и рядом с ним пара пехотинцев противника. Весь фокус в том, что если Вы пошлете любые другие войска, то при первом же их выстреле вертолет улетит. А вот огнеметчики могут совершенно спокойно сжечь пехотинцев ВОИ. Ответьте их назад и постройте инженера. Пусть он захватит вертолет. Теперь у Вас есть средство транспорта, способное перенести с маленького островка Вашего командно. Но перед тем, как покинуть островок, пусть командо взорвет на нем церковь. После взрыва Вы найдете ящик с деньгами - очень полезно. Верните командо на вертолет на остров (будем считать, что этот остров - Ваша база №1). Постройте перерабатывающее предприятие, усовершенствованные электростанции (у Вас мало места) и центр связи. Внимание! Стройте все это подальше от верхнего края карты. В крайнюю северо-западную точку острова пошлите пулеметчика отвлекать А-10. Произведите 2-х инженеров и приготовьтесь к наглой операции по добычанию денег. Делается это так: подведите командо к восточному краю острова. Он откроет на карте побережье дальше к востоку. Погрузите на вертолет командо, 1-2 солдат с базуками и инженеров. Перелетите в точку 2. Выведите людей из вертолета. При помощи командо пристрелите солдат за забором (НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ СПУСКАЙТЕСЬ ВНИЗ ОТ ТОЧКИ 2! Там стоит усовершенствованная сторожевая башня, которая Вас уничтожит). Солдатами с базуками пробейте дырку в стене. Погрузите их и командо на вертолет и пошлите его на Вашу базу №1. Инженеров запустите внутрь базы ВОИ и захватите фабрику по производству оружия и любое другое строение, если удастся. Сразу же продайте их - вот Вам и денежки! Если противник после этого не поставит у дырки танки и ПРК, то можете повторить операцию сначала. Если же поставит, то переходим к следующему этапу: строим Храм Нода. Как только Вы его разместите, в точку 3 прибудет РСМ. Не спешите разворачивать базу. Сначала постройте Обелиск Света, но не размещайте его. Теперь разворачивайте базу в точке 3 (будем считать, что это - Ваша база №2). Рядом с ней (точка 4) поставьте Обелиск, иначе противник ее уничтожит. Ведите стену из мешков с песком вниз и поставьте другой Обелиск в точке 5 (не забудьте об электроэнергии!). Вы несколько обезопасили себя. Начинайте все, как полагается. Стройте перерабатывающее предприятие (когда рядом с базой №1 исчерпается запас тиберия, продайте там перерабатывающее предприятие). Потом еще одно. Уничтожьте противника в точке 6. Продайте Обелиск в точке 4 и постройте его в точке 7. Потом проведите маневр "волчья стая" и отправьте стелс-танки к точке 8. Там стройплощадка ВОИ, которую охраняет усовершенствованная сторожевая башня, танки и ПРК. Вскоре танки и ПРК пойдут в атаку на Вашу базу №2. Уничтожьте их. Произведите инженеров, погрузите их в вертолет и отправьте на базу №2. Соберите Ваши стелс-танки (не менее 5 штук) вместе и уничтожьте сторожевую башню в точке 8. Отправьте туда вертолет (если Вы погоните вертолет прямо с базы №1 в точку 8, то его обстреляют сторожевые башни в точках 9 или 10 и могут сбить). Захватите стройплощадку ВОИ и Вы получите доступ ко всем технологиям противника. Теперь сможете строить вертолеты. Учтите, что базу ВОИ в точке 11 охраняют 3 "Орки".

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - здесь Вы начинаете (основной отряд).

1 - поля тиберия.

2 - сюда посадите вертолет.

3 - сюда будет высажена вторая РСМ.

4 - ставьте тут Обелиск Света.

5 - ставьте тут Обелиск Света.

6 - скопление сил противника.

7 - ставьте тут Обелиск Света.

8 - стройплощадка ВОИ.

9 - усовершенствованная сторожевая башня.

10 - усовершенствованная сторожевая башня.

- 11 - база ВОИ.
- 12 - Ваша база №1.
- 13 - база ВОИ.
- 14 - тут первоначально сидит коммандо.
- 15 - маленькая база ВОИ.

После блистательной (как всегда) победы Вашего оружия, мистер Кэйн скажет, что мир должен заплатить за предательство ВОИ. А что касается страны, куда будет нанесен удар возмездия, то "выбор, мой друг, за Вами" (это слова Кэйна). Я выбрал Белый Дом США (никогда не любил этот архитектурный стиль).

## КАМПАНИЯ ДЛЯ ВСЕМИРНОЙ ОБОРОННОЙ ИНИЦИАТИВЫ

### СРАЖЕНИЕ №1:

Выбора территории Вам не дают.

Страна: Эстония (Estonia)

Боевая задача (из уст начальства): "Используйте предоставленные боевые подразделения для защиты Передвижной Строительной Машины (ПСМ). Для размещения стройплощадки сделайте двойной клик на ПСМ. Затем начните строительство базы. Начните с электростанции. Наконец, найдите и уничтожьте все подразделения Братства Нода."

Состав отряда: ПСМ и несколько пулеметчиков.

Начиная с этого сражения, можете строить электростанцию, барак.

Войска: можете производить пулеметчиков.

Противник: У Братства Нода имеется три орудийные башни, 1 Багги и 10 пулеметчиков.

Стратегия: разворачивать стройплощадку Вам не надо - лишнее. Просто отведите ПСМ к кроме берега и ожидайте подхода всех подкреплений. На орудийные башни внимания не обращайтесь: канонерская лодка и сама с ними расправится. Соберите свои войска в кулак и приказывайте врагов, которые сами "зайдут на огонек", т. е. приблизятся к Вам.

### СРАЖЕНИЕ №2:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Эстония (Estonia)

Боевая задача (из уст начальства): "Обороняйте свои позиции, разместите ПСМ, затем постройте достаточные силы для поиска и уничтожения базы Братства Нода в данном районе. Все подразделения и сооружения Братства Нода должны быть уничтожены или захвачены."

Состав отряда: изначально у Вас есть несколько пулеметчиков, потом подойдут 3 инженера, а немного погодя - 1 ПСМ.

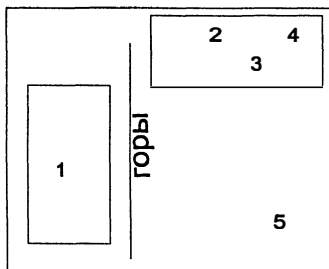
Войска: по-прежнему только пулеметчики.

Противник: у Братства Нода много пулеметчиков и несколько багги.

Стратегия: расстреляйте всех врагов, пока они не уничтожили казармы. Отремонтируйте казармы и ждите, пока придет ПСМ. Разверните стройплощадку и постройте электростанцию. Теперь наштампуйте пулеметчиков и, оставив нескольких из них охранять Вашу базу, двигайте остальных кучей по направлению к базе Братства Нода. Перестреляйте солдат (у Братства нет Руки Нода и они не могут производить пехоту дальше), захватите стройплощадку и предприятие по переработке тиберия. Вы получите возможность строить Руку Нода и предприятие по переработке тиберия.

Захватывая предприятие по переработке тиберия, подождите, пока придет комбайн. Захватите предприятие в момент разгрузки комбайна. Таким образом Вы получите и комбайн в придачу. Соберите весь тиберий в данном районе. У Вас окажется около 20, 000 кредитных единиц, половина которых перейдет для финансирования следующего задания.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- 1 - поле тиберия.
- 2 - стройплощадка Братства Нода.
- 3 - предприятие по переработке тиберия.
- 4 - хранилища тиберия.
- 5 - тут казармы ВОИ.

### СРАЖЕНИЕ № 3:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна: Латвия (Latvia)

*Задание 3а.*

Боевая задача (из уст начальства): "Накопите силы для уничтожения базы Братства Нода. Как только Вы уничтожите ракетные багари "земля-воздух", будет предоставлено воздушное прикрытие для ликвидации оставшихся препятствий, таких, как орудийные башни. Для завершения задания уничтожьте боевые подразделения и сооружения Братства Нода."

Состав отряда: 2 гранатометчика, 2 пулеметчика, 3 броневика, 1 ПСМ.

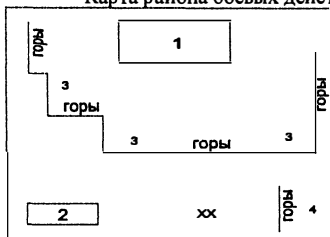
Начиная с этого сражения, можете строить: центр связи, предприятие по переработке тиберия, хранилище для тиберия.

Войска: можете производить гранатометчиков.

Противник: солдаты с базами, пулеметчики и несколько багги.

Стратегия: разверните базу, как следует приготовьтесь (т. е. наштампуйте солдат). Производите только гранатометчиков, они очень эффективны. Уничтожьте все три ракетные батареи (гранатометчики достанут их даже через горы, перекинув гранаты. Следите, чтобы Братство Нода не уничтожило нейтральную деревню. Когда появится возможность наносить воздушные удары, повредите ими оружейные башни и сразу же атакуйте гранатометчиками. Этот же маневр проделайте с Рукой Нода.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - здесь Вы начинаете.

1 - база Братства Нода.

2 - лучшее место для Вашей базы.

3 - ракетные батареи "земля-воздух".

4 - нейтральная деревня.

**Задание 3eb.**

Все то же самое, как и для задания 3ea.

**СРАЖЕНИЕ № 4:**

Для выбора у Вас есть две территории (страны) и три карты.

Страна: Польша (Poland).

**Задание 4wa.**

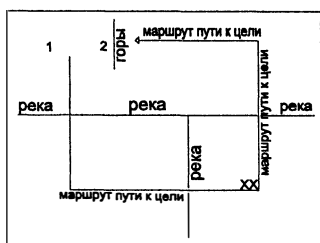
Боевая задача (из уст начальства): "Братство Нода захватило секретную собственность ВОИ. Вы должны найти и вернуть это оборудование. Используйте БМП для транспортировки пехоты в стратегически важные точки сквозь силы Нода."

Состав отряда: 1 броневик, 2 БМП, 4 пулеметчика, 4 гранатометчика.

Противник: пехота, багги, 1 танк.

Стратегия: сначала идите к точке 2. Там, прямо через горы, уничтожьте при помощи гранатометчиков (их гранаты могут перелететь горную гряду) Руку Нода. Теперь противник не сможет производить пехоту. Вернитесь в точку, где Вы начинали, и теперь проследуйте к точке 1. Уничтожьте танк и оставшихся пехотинцев и багги. Рядом с точкой 1 Вы увидите огороженное пространство, внутри которого лежит искомый ящик. Пусть любое Ваше подразделение возьмет его и тогда прилетит вертолет. Грузите Ваших людей: дело сделано, как сказал палач, отрубив голову невинной жертве.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - Рука Нода.

2 - искомый ящик.

**СРАЖЕНИЕ №4:**

Страна: Польша (Poland).

**Задание 4wb.**

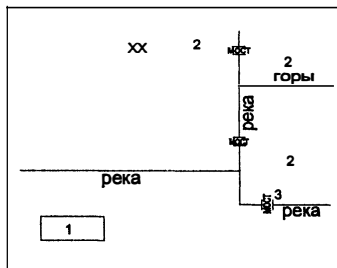
Боевая задача (из уст начальства): "Братство Нода собирается захватить гражданский городок. Ваша задача - добраться до города первыми и отразить нападение до подхода подкреплений. Все подразделения Нод, участвующие в нападении, должны быть уничтожены."

Дополнительные разъяснения: необходимо уничтожить все подразделения Братства Нода на всей карте.

Состав отряда: 2 БМП, 2 броневика, 4 пулеметчика, 4 гранатометчика.

Противник: 2 легких танка, несколько багги, много пехоты.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - нейтральный городок, который Вам надо защитить.

2 - приблизительное месторасположение врагов.

3 - мост.

Стратегия: движемся медленно и аккуратно, уничтожая всех и вся. Перед тем, как перейти мост рядом с точкой 3, уничтожьте всех врагов на других участках. Пока Вы не перейдете мост, Братство Нода не атакует деревню, так что время есть. Перейдя же мост, пусть броневик (или любое другое подразделение, но лучше броневик, т. к. он очень быстр и его не успеют уничтожить) ворвется в деревню. Как только он это сделает, придет подкрепление.

## СРАЖЕНИЕ №4:

### Задание 4а.

Страна: Беларусь

Боевая задача (из уст начальства): "Братство Нода захватило секретную собственность ВОИ. Вы должны найти и вернуть это оборудование. Используйте БМП для транспортировки пехоты в стратегически важные точки сквозь силы Нода."

Дополнительные разъяснения: вот он, большой зуб. Очень трудно проходимое задание.

Состав отряда: 4 пулеметчика, 4 гранатометчика, 2 БМП, 1 броневик. Минут через 10-15 прибудет подкрепление: 1 БМП и 4 гранатометчика.

Начиная с этого сражения, можете строить- а ничего не можете строить, ПСМ-то нет.

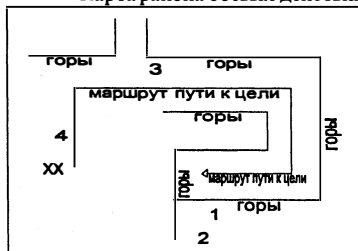
Противник: 1 легкий танк и множество пехоты (пулеметчики и солдаты с базуками).

Стратегия: подождите, пока приедут багги, и уничтожьте их. Погрузите пехоту в БМП и преодолите поле тиберия 4. Далее есть два варианта:

а) Следуйте указанным мною маршрутом. Не доезжая до точки 3, выгрузите пехоту. Создайте три отряда: пулеметчики, гранатометчики и машины. Держите впереди пулеметчиков, чуть сбоку гранатометчиков, сзади (недалеко) машины. При приближении врага атакуйте пулеметчиками солдат с базуками, гранатометчики пусть разберутся с пулеметчиками врага, а машины пусть нападают только на багги. Скоро в точку 3 прилетит десант на вертолете, дождитесь его и в момент высадки расстреляйте (хорошо бы уничтожить тогда и вертолет, но часто это не удается). Теперь идите к точке 1 и уничтожьте Руку Нода. Постарайтесь потом перебить всех врагов, которых против Вас пошлют, главное - уничтожьте танк. Если Вас истребят (а так, скорее всего, и будет), дождитесь прихода подкрепления и идите в обход к точке 1. Войдите вовнутрь ограды и возьмите ящик. Прилетит вертолет, в который и посадите своих людей.

б) Не выгружайте солдат, а гоните прямо к точке 1 и берите ящик. Честно предупреждаю: у меня из этого маневра ничего хорошего не вышло, но один американский игрок заявляет, что ему удалось таким образом выиграть.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - Рука Нода.

2 - искомый ящик.

3 - сюда несколько раз будет прилетать вертолет и высаживать десант вражеских солдат.

## СРАЖЕНИЕ №5:

Для выбора у Вас есть две территории: Германия и Украина.

Страна: Германия (Germany).

### Задание 5а.

Боевая задача (из уст начальства): "Полевая база

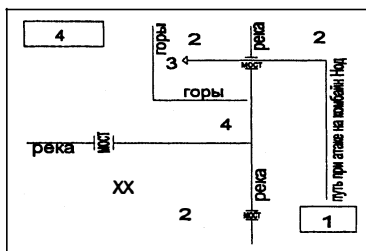
ВОИ подвергается атаке. Им удалось отразить первую атаку, но следующую им не пережить. Доберитесь до этой базы, отремонтируйте сооружения и пошлите ударный отряд для уничтожения базы Братства Нода в данном районе. Уничтожьте все сооружения и боевые подразделения Братства Нода."

Состав отряда: 4 гранатометчика, 4 пулеметчика, 1 БМП, 2 танка.

Войска: БМП, броневики, пехота.

Противник: обычный набор - пехота, багги, танки.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поврежденная база ВОИ.

2 - поля тиберия.

3 - тут комбайн врага.

4 - ящик с деньгами.

Стратегия: идите по направлению к базе, держась компактной группой, чтобы успешно отражать нападения врагов. Войдя на территорию базы, отремонтируйте сооружения и понастройте гранатометчиков. Сделайте броневик, пошлите его на разведку. Главное - берегите танки, они Вам здорово помогут. При обороне делите пехоту на несколько

отдельных групп и расставьте их рядом друг с другом. Так они будут эффективнее уничтожать врагов. Ваша первоочередная задача - обнаружьте комбайн Братства Нода и уничтожьте его. Обычно комбайн собирает тиберий в точке 3. Туда подвезите гранатометчиков на БМП и подведите танки и броневики. Обратите внимание на точку 4: там лежит ящик, в котором припрятаны деньги. Не много, но все-таки они Вам помогут. Расправившись с комбай-

ном, окружите базу Братства Нода и, дождавшись, пока у врага кончатся деньги (он перестанет бросать в бой пехоту), проведите массированную атаку на базу.

### СРАЖЕНИЕ №5:

Страна: Германия (Germany).

#### Задание 5wb.

Боевая задача (из уст начальства): "Полевая база ВОИ подвергается атаке. Им удалось отразить первую атаку, но следующую им не пережить. Доберитесь до этой базы, отремонтируйте сооружения и пошлите ударный отряд для уничтожения базы Братства Нода в данном районе. Уничтожьте все сооружения и боевые подразделения Братства Нода."

Состав отряда: 4 гранатометчика, 4 пулеметчика, 1 БМП, 2 танка.

Начиная с этого сражения, можете не строить никаких сооружений.

Войска: пехота, БМП, броневики.

Противник: пехота, багги, танки.

Стратегия: в принципе, то же самое, что и для задания 5wa. Только месторасположение базы противника другое. По-прежнему уделяйте особое внимание сохранности танков и основной упор делайте на применении гранатометчиков. Это дешевые и очень эффективные войска, позволяющие Вам уничтожить противника быстро и решительно. Главное - не держите гранатометчиков кучей, особенно вблизи танка. Иначе он передавит их гусеницами. Имеет смысл обойти базу противника сзади (вдоль верхней границы карты) и немного побаловаться с сооружениями его базы. Комбайн врага, как правило, можно встретить рядом с точкой 4.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поврежденная база ВОИ.

2 - поля тиберия.

3 - тут комбайн врага.

4 - ящик с деньгами.

### СРАЖЕНИЕ №5:

(Обратите внимание: на территории России сражения ВОИ-Нод не идут)

Страна: Украина (Ukraine).

#### Задание 5ea.

Боевая задача (из уст начальства): "Полевая база ВОИ подвергается атаке. Им удалось отразить первую атаку, но следующую им не пережить. Доберитесь до этой базы, отремонтируйте сооружения и пошлите ударный отряд для уничтожения базы Братства Нода в данном районе. Уничтожьте все сооружения и боевые подразделения Братства Нода."

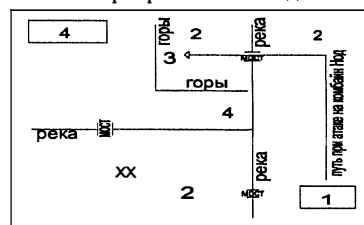
Состав отряда: 4 гранатометчика, 4 пулеметчика, 1 БМП, 2 танка.

Войска: пехота, БМП, броневики.

Противник: пехота, багги, танки.

Стратегия: это точное повторение задания 5va. Идите по направлению к базе, держась компактной группой, чтобы успешно отражать нападения врагов. Войдя на территорию базы, отремонтируйте сооружения и понастройте гранатометчиков. Сделайте броневик, пошлите его на разведку. Главное - берегите танки, они Вам здорово помогут. При обороне делите пехоту на несколько отдельных групп и расставьте их рядом друг с другом. Так они будут эффективнее уничтожать врагов. Ваша первоочередная задача - обнаружьте комбайн Братства Нода и уничтожьте его. Обычно комбайн собирает тиберий в точке 3. Туда подвезите гранатометчиков на БМП и подведите танки и броневики. Обратите внимание на точку 4. Там лежит ящик, в котором лежат деньги. Не шибко много, но все-таки они Вам помогут. Расправившись с комбайном, окружите базу Братства Нода и, дождавшись, пока у врага кончатся деньги (он перестанет бросать в бой пехоту), проведите массированную атаку на базу.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поврежденная база ВОИ.

2 - поля тиберия.

3 - тут комбайн врага.

4 - ящик с деньгами.

### СРАЖЕНИЕ №6:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна:

Боевая задача (из уст начальства): "Используя команду ВОИ, проникните на базу Братства Нода.

\*\*\*\* \*\* уничтожьте \*\*\*\*\*, чтобы вывести базу из строя. Ворвитесь, взорвите и сматывайтесь ко всем \*\*\*\*."

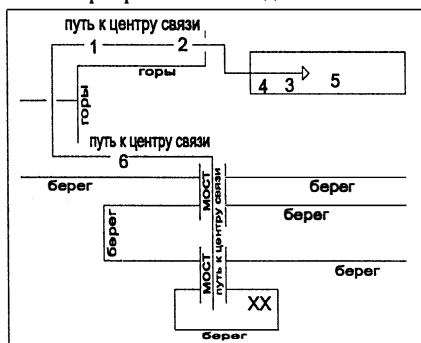
Дополнительные разъяснения: Ваша задача - взорвать центр связи базы Братства Нода.

Состав отряда: 1 команда, потом прибудет транспортный вертолет.

Противник: пехота, багги, танки.

Стратегия: это мой любимый бой за ВОИ. Расклад действительно подходит для боевика А. Шварценеггера - у Вас есть ТОЛЬКО ОДИН солдат. Но зато какой солдат! Боже, сколько я перестрелял бедолаг-солдат Братства Нода - вспомнить страшно! Но хватит восторгов, к делу, господа! Уничтожьте всех солдат противника и все ракетные батареи "земля-воздух". При уничтожении батарей все время сохраняйтесь, т. к. иногда после взрыва батареи остаются несколько солдат, которые могут здорово ранить Вашего крутого парня. Как только Вы закончите с ракетными батареями, прилетит вертолет. Переправьтесь на нем в то место, куда была сброшена сигнальная шашка (желтый дым). Далее идите вдоль левого края карты вверх, уничтожая по пути ракетные батареи. Когда дорога будет отрезана горами, используйте вертолет для переправы через них. Ни в коем случае не вступайте в бой с багги или танками, патрулирующими дороги! Они Вас быстренько уничтожат. Доберитесь до точки 1. Оттуда ведите команду в точку 2. Он откроет карту. Вы увидите базу Братства Нода и ракетную батарею. Появятся войска противника. Когда они пройдут мимо для того, чтобы обойти горы и напасть на Вас, погрузите команду в вертолет и летите в точку 3. Ракетная батарея немного потреплет Ваш вертолет, но, если до этого Вы действовали осторожно, батарея не сможет сбить его. Высадите команду и ведите его направо. Взорвите центр связи. Конец.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вашего командо высажат сюда.

1 - точка посадки вертолета (не забудьте уничтожить ракетные батареи на пути к ней!).

2 - сюда подведите команду, чтобы он открыл карту к точкам 3, 4 и 5.

3 - приземлите вертолет с командо тут.

4 - ракетная батарея.

5 - центр связи.

6 - сигнальная шашка (желтый дым).

#### СРАЖЕНИЕ №7:

Для выбора у Вас есть всего одна территория.

Страна:

Боевая задача (из уст начальства): "Задача предыдущего сражения не выполнена. Должны быть уничтожены все сооружения и подразделения Братства Нода. Вам будут предоставлены подкрепления."

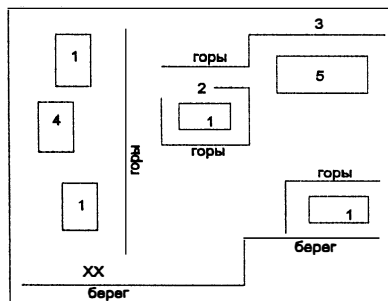
Состав отряда: 1 ПСМ, 2 танка, 1 броневи́к, 2 гранатометчика, 4 пулеметчика.

Начиная с этого сражения, можете строить сторожевую башню, центр связи, фабрику по производству оружия и предприятие по переработке тиберия.

Противник: пехота, багги, танки.

Стратегия: основная проблема в первое время - нехватка денег. Весь Ваш отряд поднимите на север, минуя поле тиберия. За ним будет еще одно поле. Разверните базу между этими двумя полями и постройте в верхнем и нижнем концах Вашей базы сторожевые башни. Когда поднакопите денег, произведите 3-4 танка и, вместе с парой броневи́ков (которые хорошо справляются с огнемечетчиками) и группой гранатометчиков, отправьте в точку 2. Там уничтожьте силы Нода и начните качать оттуда тиберий. Когда противник отправит туда комбайн, уничтожьте его. Вдобавок к этому обойдите базу противника по флангу (точка 3) и подвергните ее обстрелу. Многого Вы этим не добьетесь, но все-таки некоторый результат будет. Когда изматаете противника экономически, проведите последнюю массированную атаку.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поля тиберия.

2 - точка засады на комбайн Нода.

3 - отсюда ведите обстрел базы противника.

4 - лучшее место для Вашей базы.

#### СРАЖЕНИЕ №8:

Для выбора у Вас есть две территории.

Страна: Австрия (Austria).

Задание 8еа.

Боевая задача (из уст начальства): "Санкция ООН прервала финансирование Всемирной Оборонной Инициативы. Полевые подразделения беспомощны. Используйте ремонтную яму для

поддержания Ваших войск в боевой готовности на время, которое Вам потребуется для полной ликвидации базы Братства Нода в этом районе. Все подразделения и сооружения Братства Нода должны быть уничтожены."

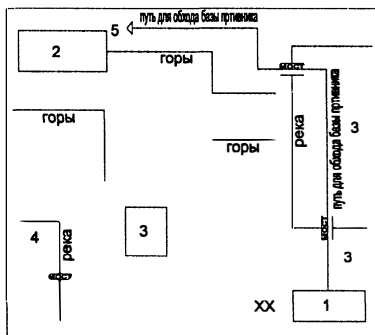
Состав отряда: 3 ПРК, 2 броневика, 2 БМП, 2 танка, немного потрепанная база с ремонтной ямой и перерабатывающим предприятием.

Войска: только пехоту.

Противник: пехота, багги, танки.

Стратегия: все время ремонтируйте Ваши подразделения. Главное в данном сражении - не потерять ПРК. Они, вообще-то, единственное, что позволяет Вам вести войну с силами Нода на равных. Выработайте тиберий в точке 4 под прикрытием Ваших сил (но небольшой отряд оставьте охранять базу!). Вскоре туда (в точку 4) явится комбайн Братства Нода. Уничтожьте его, отступите к базе (противник разгневан и пошлет мощные силы, Вы можете потерять ПРК) и отбейтесь от врагов. Загляните в точку 4, там ящик с деньгами, которые Вам не помешают. Теперь медленно, но верно собирайте тиберий, произведите гранатометчиков - и вперед, в наступление. Обойдите противника по флангу в точку 5 и оттуда своими ПРК устройте ему кошмар. Первым делом Вам следует разнести взлетно-посадочную полосу и стройплощадку. Дальше у Вас никаких проблем уже не будет.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поврежденная база ВОИ.

2 - база Братства Нода.

3 - поля тиберия.

4 - ящик с деньгами.

5 - отсюда удобно подвергнуть противника обстрелу.

**СРАЖЕНИЕ №8:**

Страна: Словакия (Slovakia).

**Задание 8ев.**

Боевая задача (из уст начальства): "Доктор Мебиус разворачивает госпиталь для помощи гражданским лицам, пострадавшим от воздействия тиберия. Защитите Мебиуса и гражданских лиц. Ликвидируйте присутствие Братства Нода в данном районе."

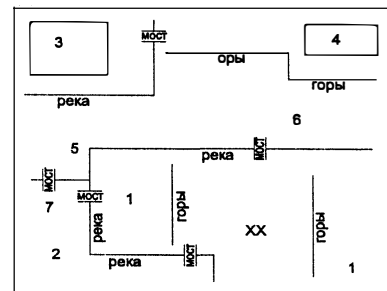
Дополнительные разъяснения: главное - не теряйте гражданских! Поэтому не стреляйте в них, не пускайте их на поля тиберия, иначе помрут. Состав отряда: 3 танка, 2 ПРК, 1 ПСМ, 1 броневик, 4 пулеметчика, 2 "шайтан-трубы", 4 гранатометчика.

Начиная с этого сражения, можете строить ремонтную яму.

Противник: пехота, багги, танки, массивированные вертолетные десанты.

Стратегия: ведите весь отряд на юго-запад. Перейдите через мост и разверните базу среди гражданских сооружений. Где есть возможность, стройте свои сооружения, где нет - прокладывайте стены из мешков с песком к свободным участкам и там, соприкасаясь с краями стен, продолжайте строить. Огородите мешками с песком все свои сооружения, семенное дерево и мост, через который Вы вошли в деревню. Дело в том, что противник будет атаковать Вас вертолетными десантами. Обычно вертолеты садятся возле семенного дерева, моста и рядом с Вашими сооружениями. А поскольку места мало, то может получиться мерзкая штука: на не заметном для глаза квадрате между Вашим сооружением и берегом реки приземлится вертолет, а Вы до него никак не доберетесь - свои же сооружения пройти не дадут. Поэтому огороживайте, где возможно, свои сооружения. Само же сражение проходит так: собирайте тиберий, выставив ПРК рядом с семенным деревом. Таким образом, они будут сбивать вертолеты до того, как те приземлятся. Все выходы из деревни перекройте сторожевыми башнями. Если гражданские Вам будут мешать, нажмите CTR и двигайте на них свои машины.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поля тиберия.

2 - госпиталь Мебиуса, деревня гражданских и Ваша база.

3 - база Нода №1.

4 - база Нода №2.

5 - тут собирают тиберий комбайны Братства Нода.

6 - здесь расположите новые казармы.

7 - семенное дерево (огородите!).

Гражданские отойдут в сторону. Не забудьте построить ремонтную яму и приглядывайте за ПРК - при первом же намеке на повреждения





Дополнительные разъяснения (из моих уст): "Орка" - не способ разведки территории, а простейший и наиболее удобный способ победы. Подробности см. ниже.

Состав отряда: 1 ПСМ, 2 танка, 2 броневика, 4 пулеметчика, 4 гранатометчика.

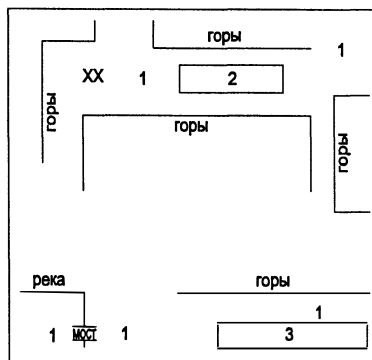
Начиная с этого сражения, можете строить вертолетные площадки.

Войска: вертолеты.

Противник: ничего нового.

Стратегия: отведите отряд направо, минуя поле тиберия. Впереди увидите еще одно поле тиберия. Разверните базу, постройте сторожевые башни и дальше начните строить только вертолетные площадки. Тактика такова: один вертолет ничего не значит, но пять, а лучше восемь вертолетов способны разнести в пух и перья все вокруг. Но так как их частенько подстреливают, то Вам надо построить ремонтную яму и периодически их на нее загонять. Управлять вертолетами надо так: пока они на земле, отметьте их как один отряд и пронумеруйте этот отряд. Теперь, когда они летят, просто нажмите на соответствующую клавишу и Вы сможете управлять ими как любым другим подразделением. После того, как вертолеты уничтожат цель или отстреляют боекомплект, они возвращаются назад, на вертолетные площадки. Теперь постройте броневик и отправьте его исследовать местность, пусть найдет оружейные башни. Как он это сделает, посылайте вертолеты - они легко расправятся с башней. Теперь обнаружьте базу противника и начинайте планомерные налеты. Ваша начальная цель - ракетные батареи. Налетайте всей кучей (только не менее 6 вертолетов, а то не сумеете быстро уничтожить батарею до того, как она уничтожит один из Ваших вертолетов). Уничтожив ракетные батареи (4 штуки), приминайтесь за комбайны противника. Не взрывайте предприятие по переработке тиберия: противник просто построят новое, да еще с дополнительным комбайном, а так ему придется постоянно тратить огромные средства на производство нового комбайна. Таким образом, Вы постепенно измотаете его экономически. Дальше потихоньку уничтожайте его сооружения. Только осторожнее с солдатами, вооруженными базуками, - помните, что они способны здорово потрепать и даже уничтожить вертолет.

Карта района боевых действий:



см. ниже.

Состав отряда: 1 ПСМ, 2 танка, 2 броневика, 4 пулеметчика, 4 гранатометчика.

Начиная с этого сражения, можете строить вертолетные площадки.

Войска: вертолеты.

Противник: ничего нового.

Стратегия: то же самое, что и для задания 10 еа. Только карта другая, но тут Вы сами разберетесь.

### СРАЖЕНИЕ №11:

Для выбора Вам дают только одну территорию.

Страна: Греция (Греес)

#### Задание 11еа.

Боевая задача (из уст начальства): "Разведчик (оперативное имя - "Дельфи") получил информацию на Кэйна и новую биологическую лабораторию. Высадившись на берегу рядом с Коринфом, идите на Север и свяжитесь с Дельфи. Братство Нода постарается остановить Вас. Но Вы должны добраться до Дельфи!"

Дополнительные разъяснения: не спешите искать Дельфи, поскольку для того, чтобы "встретиться" с ним Вам, требуется подвести к нему солдат, а не вертолеты. Подвести же солдат Вы сможете, только взорвав базу Нода. Иначе говоря, все по-старому - уничтожьте противника.

Состав отряда: 1 ПСМ, 6 гранатометчиков (прибудут 2 отрядами).

Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поля тиберия.

2 - Ваша база (лучшее месторасположения).

3 - база Братства Нода.

### СРАЖЕНИЕ №10:

Страна: Румыния (Romania).

#### Задание 10еб.

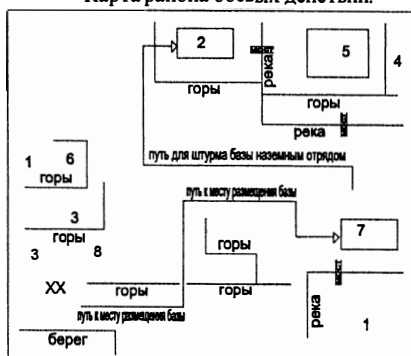
Боевая задача (из уст начальства):

"Финансирование ООН восстановлено. Теперь Вы имеете доступ к новому воздушному аппарату - "Орка". Используйте это подразделение для разведки близлежащих районов. Все следы Братства Нода в данном районе должны быть ликвидированы."

Дополнительные разъяснения: "Орка" - не способ разведки территории, а простейший и наиболее удобный способ победы. Подробности

Стратегия: самое трудное - начало. В месте высадки Вас поджидают три орудийные башни. Уничтожьте башню №8. Тут прибудет танк Нода и Вам необходимо исхитриться уничтожить его Вашими людьми. Будьте осторожны и все время маневрируйте, а не то он Ваших солдат передаст гусеницами. Кроме того, смотрите, чтобы оставшиеся орудийные башни не разнесли Вашу ПСМ. Уничтожив танк, двигайтесь осторожно направо по указанному мной маршруту. Дойдя до места и развернув базу, начинайте оборону сразу же. Далее все в принципе то же самое, что и во время сражения №10. Прежде всего стройте вертолеты и атакуйте ими танки Нода. Вертолеты легко с ними разберутся, и Ваши танки и сторожевые вышки смогут переключиться на огнеметчиков и других солдат. Броневиком проведите разведку и в точке 6 уничтожьте комбайны противника. В ответ он вышлет массивные отряды, с которыми Вы легко расправитесь. Еще раз-другой взорвите комбайны в точке 6, лишив Нод притока денег. Потом проводите налеты на базу противника, уничтожая ракетные батареи (3 штуки) и далее все сооружения вражеской базы. Произведите штурмовой отряд и идите по указанному мной маршруту в точку 7, оттуда все время направо, пока упретесь в горную грядку. Перелетите ее вертолетами и увидите одиноко стоящего гражданского человека. Это и есть агент "Дельфи". Кликните на него, и пусть он подойдет вплотную к горной грядке, за которой стоят Ваши солдаты. Когда он приблизится достаточно близко, прилетит транспортный вертолет. Погрузите "Дельфи" в него - и задание выполнено.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - поля тиберия.

2 - база Нод №1.

3 - орудийные башни Братства Нода.

4 - здесь стоит агент "Дельфи".

5 - база Нода №2.

6 - тут трудятся комбайны Нод.

7 - лучшее место для Вашей Базы.

8 - уничтожьте только эту орудийную башню.

### СРАЖЕНИЕ № 12:

Для выбора Вам дают две территории. Рекомендую выбрать вторую страну, с которой я и начну, - это задание выполнить проще.

Страна: Болгария (Bulgaria).

### Задание 12в.

Боевая задача (из уст начальства): "Базу ВОИ в этом районе осаждают. Доктор Мебиус отрезан от внешнего мира на базе. Войдите на территорию базы, заберите Мебиуса, затем к Вам будет выслан транспортный вертолет. Пусть Мебиуса поднимется на борт. Проследите, чтобы в районе не осталось ни одной ракетной батареи "земля-воздух", иначе транспорт будет бесполезен."

Дополнительные разъяснения: транспортный вертолет к Вам пришлют слишком рано и он будет уничтожен ракетными батареями. Тут Вы ничего не сможете сделать - уж поверьте мне на слово, я перепробовал все возможные способы. Итак, Вам надо уничтожить все до единой ракетные батареи и за Мебиусом прилетит второй вертолет. Посадите доктора в него и задание выполнено. Однако одна ракетная батарея укрыта на базе противника и Вам придется уничтожить базу, чтобы уничтожить батарею. А деньги добывать Вы не можете.

Состав отряда: 1 танк "Мамонт", 1 танк, 1 БМП с 4 гранатометчиками, 1 ПРК.

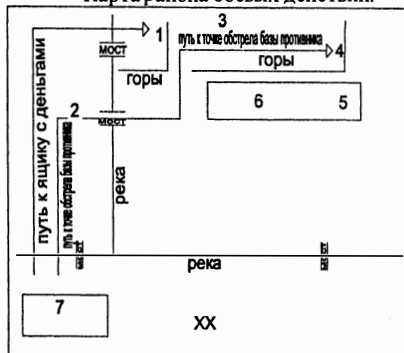
Войска: пехоту и танки.

Противник: ничего нового.

Стратегия: на первый взгляд, задача не выполнима и несколько раз я никак не мог понять, как же выкрутиться из этого положения. Но потом все встало на свои места и дело оказалось совершенно пустяковым. Но начнем по порядку. Итак, поставьте у левого выхода из Вашей базы "Мамонта" и ПРК, а другие войска пусть сторожат другой выход. Отбив первый штурм противника, уничтожьте ракетные батареи вблизи Вашей базы. Это никаким трудом у Вас не вызовет. Далее произведите еще танков (2 вполне достаточно) и один из них пошлите на подмогу к сторожам правого входа. Произведите броневик и отправьте его на разведку в точку 1. Там находится ракетная батарея, орудийная башня и ящик с деньгами. Обнаружив орудийную башню, броневик пусть отступит, а Вы на БМП подвезите 5 гранатометчиков. Они быстро и эффективно справятся с орудийной башней, потом и с ракетной батареей. Возьмите деньги из ящика. Теперь произведите еще танк и подведите к точке 2 отряд из ПРК, "Мамонта" и 2 танков. Потом осторожно и аккуратно ведите отряд в точку 3. Далее оставьте в точке три свои танки, а ПРК пусть едет в точку 4 (вплотную к горной грядке). Оттуда будет видна точка 5 (край стройплощадки противника). Уничтожьте огнем ПРК стройплощадку, потом перерабатывающее предприятие. Учтите, что противник подведет к внутренней стене своей базы артиллерийские установки и, если Вы не будете внимательно следить за ним, сможет уничтожить Ваш ПРК. Не допустите этого! Уничтожив перерабаты-

вающее предприятие, переключитесь на Руку Нода, продолжая внимательно следить за артиллерийскими установками врага. Уничтожив Руку Нода, просто ждите, расстреливая всех, кто покажется, **НО САМИ С МЕСТА НЕ ДВИГАЙТЕСЬ!** Вскоре Вы заметите, что подразделений противника нет. Он растратил все свои деньги. Настало время атаки. Осторожно уничтожьте электростанции и Обелиск Света Вам не опасен. Дальше - вперед и с песней. Как только уничтожите последнюю ракетную установку, прилетит транспортный вертолет, на который Вы посадите Мебиуса, и задание выполнено.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

XX - Вы начинаете здесь.

1 - ракетная батарея, орудийная башня, ящик с деньгами.

2 - промежуточная точка маршрута штурмового отряда.

3 - тут пусть встанут танки.

4 - точка обстрела стройплощадки.

5 - стройплощадка Братства Нода.

6 - база Братства Нода.

7 - Ваша база.

### СРАЖЕНИЕ № 12:

Страна: Албания (Albania).

#### Задание 12a.b.

Боевая задача (из уст начальства): "Базу ВОИ в этом районе осаждают. Доктор Мебиус отрезан от внешнего мира на базе. Войдите на территорию базы, заберите Мебиуса, затем к Вам будет выслан транспортный вертолет. Пусть Мебиус поднимется на борт. Проследите, чтобы в районе не осталось ни одной ракетной батареи "земля-воздух", иначе транспорт будет бесполезен."

Дополнительные разъяснения: транспортный вертолет к Вам прилунт слишком рано и он будет уничтожен ракетными батареями. Тут Вы ничего не сможете сделать - уж поверьте мне на слово, я перепробовал все возможные способы. Итак, Вам надо уничтожить все до единой ракетные батареи и за Мебиусом прилетит второй вертолет. Посадите доктора в него и задание выполнено. Однако одна ракетная батарея укрыта на базе противника и Вам придется уничтожить базу, чтобы уничтожить батарею. А деньги добывать Вы не можете.

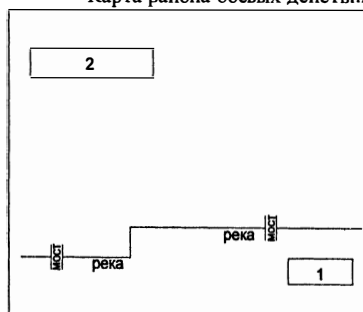
Состав отряда: 1 танк "Мамонт", 1 танк, 1 БМП с 4 гранатометчиками, 1 ПРК.

Войска: пехоту и танки.

Противник: ничего нового.

Стратегия: в принципе, все то же самое, что и для предыдущего задания, только карта района и размещение всех объектов другие. Но почему-то у меня это сражение шло туго и с огромным напряжением, так что я Вам его не рекомендую играть.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

1 - Ваша база.

2 - база Братства Нода.

### СРАЖЕНИЕ №13:

#### Задание 13a.

Боевая задача (из уст начальства): "Добытая агентом "Дельфин" информация расшифрована и Кэйн обнаружен. Он руководит экспериментами в биоисследовательской лаборатории в этом районе. Пока мы его обложили, уничтожьте лабораторию. Постройте усовершенствованный центр связи, чтобы получить доступ к новой ионной пушке. Она здорово поможет Вам при выполнении Вашего задания."

Начиная с этого сражения, можете строить усовершенствованный центр связи, усовершенствован-

ную сторожевую башню.

Войска: танк "Мамонт", ПРК.

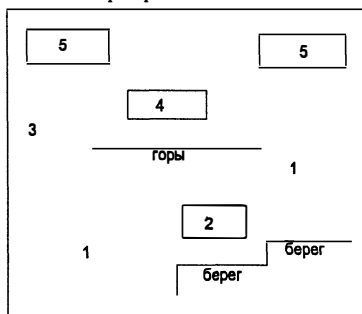
Противник: стелс-танки плюс стандартный набор.

Стратегия: это - тот бой, которого Вы ждали. Силы противника огромны (3 базы), и у него, и у Вас есть поля тиберия с семенными деревьями, так что измором его взять трудно. Однако у Вас есть полный набор вооружений, а противник не использует ядерное оружие (скажите спасибо создателям игры). Так что сражение будет долгим, но веселым. Что Вам еще надо? Сама стратегия проста: разверните отряд и ведите его на восток. В указанном мной месте разверните базу. Для обороны используйте две усовершенствованные сторожевые

башни, пару "Мамонтов" и 2-3 ПРК. Остальные средства сосредоточьте на строительстве вертолетов и усовершенствованного центра связи. Как пользоваться вертолетами, Вы уже знаете. А вот об ионной пушке стоит сказать особо. Это оружие расположено на орбитальном спутнике и способно попадать в любое сооружение или подразделение на любой точке карты без промаха (если Вы точно прицелились). Только вся сложность в том, что попадание выстрела пушки далеко не все сооружения разрушает. Оно только значительно повреждает их. Так что Вам имеет смысл применять пушку для "размягчения" ключевых сооружений (стройплощадки и ракетных батарей), после чего проведете на них атаку вертолетов, которые легко их добьют. Ионной пушкой имеет смысл уничтожать Обелиски Света, т. к. их восстановление потребует от компьютера больших денег. Имеет смысл провести вот какой маневр: над Вами (Вашей базой) расположена маленькая база Нода, в которой расположены хранилища тиберия. Захватите их (вместе с их содержимым) и тут же продайте. Компьютер построит новые. А Вы их опять захватите и продайте. И так продолжайте долго. Это Вам даст КУЧУ денег. Потом просто запретите противника в его же базе защитными стенами (он по ним не стреляет) и потихоньку размотайте его ионной пушкой.

Бой будет очень долгим (минимум 3 часа), но он Вам доставит массу удовольствия.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- 1 - поля тиберия.
- 2 - лучшее место для Вашей базы.
- 3 - поле тиберия с семенным деревом.
- 4 - первая база Нода (с несколькими хранилищами тиберия).
- 5 - остальные базы Нода.

#### СПРАЖЕНИЕ №14:

*Задание 14а.*

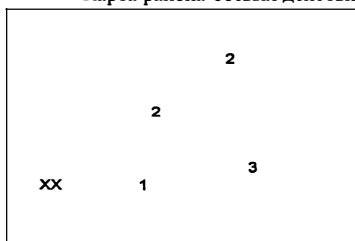
Боевая задача (из уст начальства): "Мы узнали о пути эвакуации сил Братства Нода. Они продвигаются через эту долину. Отрежьте их, чтобы они не смогли соединиться с основными силами. Атакуйте и уничтожьте все машины в конвое Нода."

Противник: ничего нового, всего 34 подразделения.

Стратегия: самое сложное - в том, что у Вас нет доступа к карте района боевых действий (я имею в виду спутниковую карту). Поэтому трудно сориентироваться и решить, какой участок местности Ваши brave парни уже прочесали, а какой - еще нет.

Кроме этого, у Братства Нода имеется 4-6 (точно не помню) стелс-танков, которые Вы можете обнаружить, только столкнувшись с ними лоб в лоб. Так что это очередной занудный бой. Я даю примерную карту местности, на которой обозначил места, где мне встречались враги. Но Вам будет трудно ориентироваться, заранее предупреждаю.

Карта района боевых действий:



Условные обозначения:

- XX - здесь Вы начинаете.
- 1 - мост №1.
  - 2 - враги.
  - 3 - мост №2.

#### СПРАЖЕНИЕ №15:

*Задание 15б*

Боевая задача (из уст начальства): "Храм Нода обнаружен. Мы уверены, что Кэйн там. Уничтожьте его, Храм и всякие остатки сил Нода, которые есть поблизости. По слухам, Братство Нода закончило разработку своего ядерного оружия, так что либо мы

сможем сделать это сейчас или не сможем сделать никогда. За дело!"

Войска: можете производить ПСМ.

Противник: ничего нового.

Стратегия: вся сложность - именно наличие и применение ядерного оружия Вашим противником. Что оно собой представляет? Просто яркую вспышку, засвечивающую на мгновение Ваш экран. Пожалуй, стоит подробно остановиться на последствиях его применения. Попадание атомной бомбы уничтожает все сооружения в пространстве 4Х4. Пехота гибнет полностью, а вот танки, хотя и получают значительные повреждения, все же остаются стоять (это не относится к ПРК, которые весьма хрупки и после применения ядерного оружия испаряются).

"Как же выиграть?" - спросите Вы. Вот Вам простая стратегия, предложенная американским игроком Брайаном Корнеттом (Brian Cornett). Конечно, лично я считаю, что наибольшее удовлетворение приносит победа, заработанная своими собственными мозгами, но

все это описание составлялось для тех, кто на каком-нибудь этапе застрянет, поэтому я счел своим долгом включить эту подробную стратегию на случай, если Вам станет совсем тяжело. А так скорее всего и случится, потому что это самый сложный бой. Итак, метод достижения победы по Брайану Корнетту.

#### НАЧАЛО

Сначала, когда выгрузят Ваш ПСМ, сразу же ведите его на левый край экрана. Когда прибудет Ваш танк, немедленно поставьте его между ПСМ и "огненным" танком, который вскоре появится. Только не ставьте танк прямо перед ПСМ, ставьте его немного в стороне. Ваша задача - держать "огненный" танк подальше от ПСМ. Для этого маневрируйте Вашим танком между "огненным" танком и ПСМ. И одновременно стреляйте по противнику. Как только "огненный" танк начнет двигаться к ПСМ, ведите ПСМ к мосту. Мост расположен на северо-восточном углу маленького острова, на котором Вы начинаете. Появится пара солдат с базами Братства Нода. Пусть ПСМ проедет по ним. Когда закончите с ними, ведите ПСМ через мост и налево.

Разместите стройплощадку. Начните строить Вашу базу в следующем порядке: электростанция, предприятие по переработке тиберия, центр связи (СС), защитная стена из мешков с песком, усовершенствованные сторожевые башни (АГТ) и усовершенствованный центр связи (АСС).

Поставьте АГТ в северном и восточном углах Вашей базы. Восточная АГТ должна стоять у северо-восточного угла моста, по которому Вы переправились с острова. Проведите стену из мешков с песком через мост, чтобы отрезать островок (Примерно по прошествии 10 минут игрового времени противник осуществит вертолетный десант на остров, на котором Вы начали игру. Из вертолета высалятся инженеры, которые могут захватить Вашу базу). Окружите стенами из мешков с песком всю Вашу базу, оставив место только для входа-выхода комбайна (рядом с северной АГТ). Также постройте барьер на 3/4 из бетонных стен вокруг АГТ, чтобы защитить их от "огненных" танков. Не забывайте ремонтировать их во время сражений! Особенно, когда в нападении участвуют "огненные" танки.

Вот мы достигли момента, когда перед Вами начнут открываться новые возможности. Если Вам удастся управлять движением противника вокруг Вашей базы, Вы можете потихоньку начать расширяться. Мистер Корнетт решил построить второе перерабатывающее предприятие, чтобы получить комбайн (второй), затем продал предприятие. Построил хранилище. Они достаточно дешевы. Постройте еще электростанцию, т. к. АГТ требуют солидной мощности. Когда у Вас наберется достаточно денег, строите усовершенствованный центр связи (подальше от Вашей стройплощадки). Продайте свой старый центр связи.

Построив усовершенствованный центр связи, стройте казармы. Вы, наверное, думаете, почему до сих пор мы не строили казармы и фабрику по производству оружия? Они нам были не нужны, но теперь, когда мы готовимся к наступлению, пришло время заняться ими. Но не забудьте перед ударом приготовить свои АГТ! Постройте еще одну АГТ в северо-восточном углу базы и терпеливо ждите. Как только Ваши комбайны подвергнутся нападению, отведите комбайны к базе и смотрите, как АГТ делают свое дело. Затем вернитесь к собиранию тиберия, пока поле тиберия к северу от базы не иссякнет. Вот теперь принимайте управление.

Стройте казармы (если Вы еще это не сделали) и фабрику по производству оружия. Затем постройте 1-2 БМП и 10 (десять) гранатометчиков.

Прикажите Вашим комбайнам немного обождать. При помощи пулеметчиков, которые у Вас появились после продажи перерабатывающего предприятия и центра связи, исследуйте район к северу и северо-востоку. Пока не ходите на восток. Начните ставить стену из мешков с песком вдоль горной гряды, которую Вы обнаружите (эта гряда проходит на север с северо-восточной стороны Вашей базы). Когда гряда повернет направо, ведите стену на восток вдоль дна гряды. Когда гряда повернет на юг, продолжайте вести стену на восток, пока не пройдете через долину. Продайте все мешки с песком, кроме тех, которые идут через долину, и тех, которые стоят на углу гряды, где Вы сделали первый поворот направо. Как только Вы уничтожите оружейные башни и подразделения внутри этого пространства своими гранатометчиками, разъезжающими в БМП, Вы получите полный контроль над 1/3 экрана и 1/2 всего тиберия. А силы Нода не смогут пройти сюда. Защита стеной из мешков с песком работает очень хорошо и продолжит работать очень хорошо всю оставшуюся часть задания.

#### БАЗА БРАТСТВА НОДА НА ЮГЕ

Когда Вы получите управление над этими районами, время двигаться на восток. Если Вы пока еще не открыли южное плато, тогда их база еще не будет построена и пришло время наносить удар. Посадите в БМП 2 инженеров, 1 техника (оставшегося после продажи зданий) и 2 гранатометчиков. Ведите Ваш БМП и один комбайн прямо на восток, а потом проследуйте по первому повороту на юг. Затем езжайте на запад к северо-западному углу плато, и пусть Ваши гранатометчики займут позицию и войдут в режим охраны. Поставьте техника на северо-западном квадрате. Обоих инженеров проведите на юг и ждите. Пока ждете, пусть комбайн "проедет" тропинку через поле тиберия так, чтобы Вы могли повести стену из мешков с песком на восток. Когда появится Рука Нода (не пропустите этот момент), захватите ее. Теперь стройте стену от Руки на восток, пока не закроете вход на плато. Тогда захватите электростанцию.

Теперь ведите стену на север, пока не достигнете юго-западной базы Нод. Заприте их внутри базы стеной. К этому времени Вы контролируете более 1/2 экрана и в юго-восточном углу ОГРОМНОЕ поле тиберия. Уничтожьте орудийную башню - и поле все Ваше (продайте стены, кроме тех, которые не пропускают Ваши комбайны в обход мимо Обелиска противника. Можете построить предприятие по переработке тиберия чуть ниже базы Братства Нода. Они ее даже и не тронут.).

Постройте 2 БМП, набитых инженерами, 10 гранатометчиков и три "Мамонта", а также 6-10 вертолетов "Орка". Пехоту, которую будут производить Братство Нода, расстреливайте ионной пушкой. За один выстрел Вы можете покрыть 9 квадратов движения, это около 45 пехотинцев за раз. Только подумайте о тех деньжищах, которые они тратят на этих пехотинцев! Мистер Корнетт начал смеяться с этого места и смеялся до самого конца игры.

**ЮГО-ВОСТОЧНА БАЗА БРАТСТВА НО А**

Боже, как просто!

**СОХРАНИТЕ ИГРУ!**

Уничтожьте ионной пушкой Обелиск Света. Проведите стену и поставьте ее на место, где был Обелиск, чтобы компьютер не восстановил Обелиск. **СОХРАНИТЕ ИГРУ.** При помощи "Мамонтов" уничтожьте орудийные башни (две штуки) перед базой. **СОХРАНИТЕ ИГРУ.** Теперь постройте AGT и установите ее внутри базы противника в северо-западном углу. Постройте еще одну AGT. Заведите в центр базы Нода "Мамонтов", а сразу же за ними пустите инженеров. **СОХРАНИТЕ ИГРУ.** Захватите все. **НО НИЧЕГО НЕ ПРО АВАЙТЕ!** Установите ранее построенную AGT рядом с Рукой Нода. **ЗАЩИТИТЕСЬ! СОХРАНИТЕ ИГРУ.** Уничтожьте северо-восточную ракетную батарею внутри базы танками и гранатометчиками и приготовьтесь к первому **ЯДЕРНОМУ** удару. **СОХРАНИТЕ ИГРУ.** Если Вам не понравится, куда попадет ракета, то выполните маневр, столько раз выручавший Вас в классической DUNE II, - восстановите игру и снова подождите ядерного удара. Теперь он попадет во что-нибудь другое. Если Вам и этот вариант не понравится, восстановитесь снова. Но помните: куда-то противник попасть должен. Удовлетворившись, наконец, результатом попадания, продолжите игру. Если дальше Вы будете действовать аккуратно, то больше сооружений не потеряете до конца игры.

Постройте ремонтную яму посредине захваченной Вами базы. Она станет идеальной ремонтной станцией перед предстоящей битвой.

Теперь у Вас есть 2 Руки Нода и строительство инженеров идет намного быстрее. А через взлетно-посадочную полосу выпишите себе разведывательные мотоциклы, при помощи которых разведайте территорию. Чтобы 2 Обелиска Нода не уничтожили Вашу разведгруппу, составьте ее из 3 мотоциклов. В самом северо-восточном углу экрана Вы обнаружите стройплощадку Нода. Это станет Вашей базой №4.

**СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ БАЗА БРАТСТВА НОДА**

Ведите стену на север, пока не наткнетесь на вход базы противника. Заткните их стеной внутри базы. Ликвидируйте "Мамонтами" и "Орками" орудийные башни, ракетные батареи и танки. Отремонтируйте Ваши машины и продолжайте. Имеется одна скрытая орудийная башня, на место которой после ее уничтожения Вам придется поставить пехоту (чтобы компьютер не восстановил ее).

Пошлите Ваши "Орки" в северо-восточный угол и взорвите орудийную башню.

Постройте еще 3 разведмотоцикла, БМП и 5 инженеров. Заведите их на базу противника. Пусть мотоциклы сыграют роль пушечного мяса, пока БМП проскочит. При помощи ионной пушки уничтожьте Обелиск, когда БМП будет приближаться. Захватите электростанцию и стройплощадку. Если от Ваших мотоциклов что-нибудь останется (а противник СРАЗУ ЖЕ отстроит Обелиск), пусть они сторожат. Постройте Руку Нода и 6 инженеров. Загрузите их в БМП и везите их вдоль верхнего края экрана, пока не достигнете хранилищ. Не подъезжайте к ним, пока не отойдете на безопасное расстояние от северного центрального Обелиска. Припаркуйтесь в левом углу и захватите хранилища. Вы получите таким способом 8 000 кредитных единиц.

**СЕВЕРНА ЦЕНТРАЛЬНА БАЗА**

Стройте 4 "Мамонта" и направьте их к горной гряде под юго-западной стеной северной центральной базы. Взорвите стену, ракетную батарею и взлетно-посадочную полосу. Проведите туда стену через входные ворота базы противника, постройте там Руку Нода и 2 сторожевые башни. Постройте 5 пулеметчиков и 7 инженеров. Переместите "Мамонтов" к юго-восточному углу их базы вне радиуса поражения Обелиска. Бросьте пулеметчиков в атаку на Обелиск, а инженеры пусть захватят электростанции. Продайте их и ликвидировать Обелиск. Постройте сторожевые башни и установите их перед Рукой Нода противника. Теперь захватите все инженерами и уничтожьте другой Обелиск в северо-восточном углу. Взорвите оставшийся Обелиск в северо-западном углу ионной пушкой. Теперь ликвидировать Храм Нода. Другие сооружения пока оставьте в покое. Захватите электростанцию, взорвите ракетные батареи. Теперь продайте ВСЕ Ваши сооружения и стены, кроме хранилищ тиберия. Затем взрывайте последние сооружения врага.

Если Вы играете в фирменную версию - наслаждайтесь рекламой "Command & Conquer II".

### **Задание 15а**

То же самое, что и задание 15б.

### **Задание 15с**

То же самое, что и задание 15б.

## **15. ПОСЛЕДНИЕ НЕСКОЛЬКО СЛОВ**

Авторы игры официально объявили, что вторая часть, которая будет представлять из себя совершенно самостоятельную игру (а не дополнительные миссии) и будет называться "Command & Conquer 2: Tiberian Sun", выйдет где-то во второй половине 1996 г. Кстати, обладатели последней редакции фирменной версии игры (на 2-х CD) могут увидеть рекламу этой новой игры после того, как выиграют за ВОИ (т. е. после выполнения задания №15).

Так что ждите продолжения.

## **CRITICAL PATH**

Фирма - Mechadeus Production. Год выпуска - 1993. Объем - 225 Mb

Требования к машине: процессор минимум 386DX-33, 4 Mb RAM, CD-ROM Drive и обязательно Microsoft Windows 3.1 и выше.

"CRITICAL PATH", что в переводе означает "Критический путь", относится к новому направлению в мире игр - виртуальная реальность. В течение игры Вы не обнаружите ни одного неподвижного кадра и вполне может сложиться впечатление, что Вы просто смотрите реальный увлекательный видеофильм и при этом влияете на происходящие события. По сути, так оно и есть. В процессе создания игры принимали участие артисты (роль Кэт исполнила Эйлен Вейсинджер), режиссеры, постановщики, каскадеры, гримеры - в общем, все, кто составляет фильмы, плюс программисты.

Сюжет, можно сказать, стандартный...

Вся наша планета Земля охвачена пожаром Третьей Мировой Войны. Войска окопались и ведут боевые действия на всех материках и островах в морях и океанах. Использование мощного ядерного и бактериологического оружия привело к тому, что уничтожено 90 процентов всего населения земного шара. Пораженные люди не умирают лишь в крайних случаях, а так они становятся безумными мутантами-головорезами. Их отвозят на пустынные и отдаленные острова, где они подлежат уничтожению. Отряд специального назначения, в который входите Вы и главная героиня игры, девушка по имени Кэт, как раз выполняет эту грязную работу. Во время одного из патрулирований района на Вашу базу напали и полностью ее уничтожили. Чтобы спастись, надо добраться до другой базы, но запасы продовольствия и топлива на исходе. К счастью, недалеко обнаружен остров, где есть все необходимое и даже больше. Вертолеты направляются туда. После заправки горючим и загрузки пищи впервые появляется призрачная надежда на спасение. Но неудача опять стала преследовать Ваш маленький отряд. Один из двух вертолетов (тот, в котором сидите Вы) из-за потери давления в системе вынужден приземлиться на крышу одного из зданий соседнего острова, где командует безумный генерал Минх со своими головорезами-убийцами. Второй вертолет сбит ракетой. Из экипажа уцелела только Кэт (ее напарник струсил и отдал концы). Деталь, нужная для починки Вашего вертолета, есть у Кэт. Ваш напарник пробует спуститься вниз, но из-за неосторожности погибает, взорвавшись на заминированной двери. К счастью, Вы попали в комнату дистанционного управления старым заводом, который находился на этом острове, и можете управлять некоторыми системами. Также у Вас есть устройство для аудио- и видеосвязи с Кэт, а через видеокамеры, которые расположены повсюду, за ней можно наблюдать. Остается только помочь Кэт пройти через все трудности к Вам и, отремонтировав вертолет, улететь из этого ужасного места.

После заставки Вы попадаете в элементарно простое меню.

**INTRODUCTION** - сюжет, вступление, в общем, завязка игры.

**OPENING CINEMATIC** - видеовступление.

**KAT'S JOURNAL** - журнал Кэт.

**MAIN MENU** - возврат в основное меню.

**PLAY CRITICAL PATH** - начинайте "Критический Путь".

**START A NEW GAME** - начать новую игру.

**JUMP TO A COMPLETED SCENE** - продолжить игру с любой ранее пройденной сцены, при этом Кэт вступает в "действие" с тем количеством жизней, которое было у нее при переходе на этот уровень (изначально дается 9 жизней).

**MAIN MENU** - возврат в основное меню.

**HELP** - помощь.

**GAME HELP** - помощь игровая.

**TECHNICAL HELP** - техническая помощь.

**MAIN MENU** - возврат в основное меню.

**CREDITS** - субтитры.

**DEMO** - демонстрация игры.

**GALLERY** - просмотр кадров из игры.

**QUIT** - выход из игры.

Ну а далее начинайте игру !!!

Итак, Вы находитесь в комнате дистанционного управления заводом. Перед Вами есть все, что нужно для прохождения игры. В верхнем левом углу находится экран монитора, на который передается вся информация, полученная с видеокамер, расположенных поблизости от Кэт. У нее тоже есть камера, расположенная на специальном головном ремешке, поэтому иногда Вы будете видеть происходящее будто ее глазами. Ниже расположен пульт для связи с девушкой. При помощи зеленых стрелочек Вы сможете подсказывать Кэт, в каком направлении двигаться, когда ее глаза не будут способны на самостоятельное решение. Кнопки "YES" и "NO" позволяют отвечать на вопросы. Красная кнопка "ALERT", расположенная чуть ниже, требуется, когда Вы хотите предупредить Кэт о приближающейся опасности. Иногда, возможно, понадобится указать, откуда она приближается. При связи с девушкой следует учитывать два нюанса:

- кнопки действуют лишь некоторое время: когда индикатор гаснет у Вас, он гаснет и у нее;
- из-за того, что устройство связи находится у нее на запястье, она не всегда сможет заметить сигнал, посылаемый Вами.

И если принять это к сведению, то проблем, я думаю, не должно возникнуть.

В правом верхнем углу находится пульт управления заводом. Так как завод старый, на пульте действует всего четыре кнопки:

- E - включение/выключение конвейера;
- J - управление чашей с жидким металлом;
- G - управление подъемным краном;
- N - включение сирены на крыше.

Под пультом - устройство, управляющее ловушками. Безумный генерал Минх поставил по всему заводу множество хитрых западней, которые активируются при наборе определенного кода. Если ввести правильный код, то зажжется желтая лампочка. Затем необходимо нажать красную кнопку и начнется "зарядка" механизма ловушки. Когда он зарядится полностью, зажжется красная лампочка и устройство сработает. Если Вы не нажали вовремя кнопку детонации, то Кэт будет повреждена. Узнать секретные коды можно двумя способами: первый способ (более простой) - прочитать ниже в данном описании, а второй (более сложный) - прочитать в записной книжке Минха, которая лежит на столе. В ней, среди несусветной ерунды, либо явно, либо с помощью несложных (для дурака все сложно, только не это) намеков указаны все пять кодов. Книга листается в обычной последовательности при нажатии на страничку, в обратной - при нажатии на середину и закрывается при нажатии на обложку. Первый способ для тех, кто плохо знает наш второй родной язык - английский, или кто плохо разбирает чужой почерк. Все остальные для интереса пусть пользуются вторым способом.

Итак, подсказываю коды:

- 123 - ловушка-пулемет (написано в открытую);
- 152 - ловушка в лифте (тоже написано в открытую);
- ??? - западня на водонапорной башне (число Сатаны);
- ??? - ловушка - электрический стул (температура, при которой воспламеняется бумага (ищите на книжной полке книгу Рэя Бредбери "... градус по Фаренгейту"));
- ??? - устройство в лифте (включайте телевизор и смотрите сериал "Телефон спасения").

Так как игра запускается под Microsoft Windows, то все действия, естественно, выполняются мышкой, но что-то можно делать с клавиатуры:

курсорные клавиши (←→, ↑↓) - указание направления движения;

пробел (Space) - включение тревоги;

enter - запуск ловушки;

"<" и ">" - чтение записной книжки;

Alt+F4 - выход из игры.

Код ловушки можно ввести цифрами.

Эта игра в чем-то похожа на QUEST (и даже очень), и, может быть, поэтому далее я приведу алгоритм прохождения игры. Итак...

Вы сидите в центре управления заводом и видите через монитор Кэт, которая, крадучись, пробрается к входу в шахту (это та, что под заводом). Вы привлекаете ее внимание, говоря, что поможете ей добраться до цели. Она просит Вас открыть ворота, но тут начинается стрельба и она взрывает их гранатой, а после вихрем влетает в образовавшийся проход...

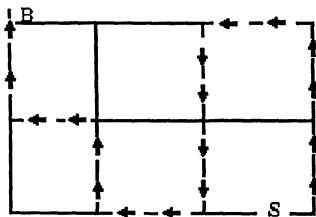
Это своего рода маленькое вступление, а дальше начинается игра.

Кэт разговаривает с Вами через забытую всеми, спрятанную камеру в шахте. Предупредите ее о приближающейся опасности (ALERT) и очень вовремя: на девушку уже наступают толпа мутантов. Включите ловушку 123 - сверху опустится пулемет (шестьдесятый!!! Ну прямо DOOM!!!) и перекосят врагов. Первое испытание пройдено успешно, можно двигаться дальше. Кэт бежит вглубь шахты и видит состав из вагонеток. Включите конвейер кнопкой "E". Дальше девушка будет ехать со всеми удобствами прямо до лифта в пустой вагонетке "первого класса". При подъеме наверх в Кэт будут кидаться камнями два дурака. Активизируйте ловушку 152. Враги погибнут при взрыве, а Кэт, оглушенная, поедет прямо в котел с жидким (точнее - расплавленным) металлом. Остановите конвейер кнопкой "E" и этим спасите



девчушку от страшной смерти. Но на нее снова нападут два безумца. С одним она справится сама (недаром в академии учат боевым искусствам выживания), а второго угробите Вы - это очень просто: когда он будет делиться в Кэт, снова включите конвейер (и пожелайте ему приятно покупаться). Далее девушка будет спускаться вниз, а Вы будете слушать надоедливую речь генерала Минха, который теперь знает, где находится Ваше бедное тело со всеми потрохами. Внизу на Кэт опять нападут головорезы генералишки. Придется опять помочь: нажмите кнопку "J" и всех залейте жидким металлом из "бассейна" (а может, каким-нибудь сплавом). Далее спасайте Кэт. Включите подъемный кран, нажав букву "G", и ни о чем не беспокойтесь: техника бывает иногда надежнее. Из-за сильного жара Кэт ненадолго повредила глаза и Вам надо провести ее по висячим навесам-дорожкам, на которые она прыгнула, к выходу. План движения таков...

#### СХЕМА МАРШРУТА:



влево, вперед, влево, влево, вперед, вправо, вправо, влево, вправо, вперед, выход.

B - ВЫХОД

S - НАЧАЛО ДВИЖЕНИЯ

Войдя в комнату, направьте Кэт вправо в каморку. Там она промоет глаза водой и расскажет о том, что жизнь бывает безжалостна (пардон - судьба), и пойдет дальше сама. Далее Кэт войдет в большое помещение и будет спрашивать у Вас совета, куда идти. Включите тревогу и укажите направо. И вовремя - в Кэт уже стреляют. По Вашему совету она поднимается на водонапорную башню и идет, балан-

сируя над пропастью, по какой-то трубе. За ней, как всегда, погоня. Заставьте ловушку 666. Ну что же, и на этот раз все обошлось. Теперь Кэт попадает в старую тюрьму и направляется в камеру смерти (это там, где стоит электрический стул фирмы "Электроника"). Там прикован человек. Кэт освобождает его, как всегда, не подумав. Пленник оказывается гадом и, оглушив девушку, собирается убить ее из ее же автомата. При этом он садится на единственный стул. А зря. Пропустите через него пару тысяч вольт, включив стул кодом 451. Кэт забирает "узи" и направляется к лифту, ведущему на крышу. Но в лифте снова ловушка: дверь заклинило и пол стал подниматься к потолку. Откройте верхнее отверстие кодом 911, дав бедной девушке возможность пожить еще. Кэт на крыше, но тут перед ней возникает, как в страшном сне, сам генерал Минх (вот проняра!) с крупнокалиберным пулеметом и начинает читать "лекцию". Но Вы опять вмешиваетесь. Старикашка не любит громких звуков, поэтому включите сирену кнопкой "N". А дальше смотрите заключительные кадры. Все! Игра подошла к концу и, как в любой сказке (даже интерактивной), добро побеждает зло.

## CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Фирма - Sir-Tech Software. Год выпуска - 1993.

### 1. ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

**ВНИМАНИЕ!** Во всех копиях игры, которые мне попадались, файл mon38.pic испорчен. Это - картинка монстра (нимфы). При появлении ее на экране машина зависает. Переименуйте любой другой файл mon\*.pic в mon38.pic (естественно, сохранив в директории файл, который переименовываете), и вместо нимфы на экране будет возникать картинка другого монстра.

Еще один важный момент. Во всех местах, куда можно доплыть только на корабле, машина периодически зависает на 10-15 секунд, после чего снова работает нормально. К этому быстро привыкаешь.

Оптимальная конфигурация - shade off, delay (задержка текста на экране) - 0-5, уровень - easy (влияет только на силу и уязвимость монстров). Если у вас 286-ая машина - отключите все звуковые эффекты, и игра пойдет раза в два быстрее. Установив конфигурацию, не забудьте сделать "save configuration".

Оптимальный состав команды: 2 воина, вор, священник, маг и алхимик. Заклинания трех последних отличаются и удачно дополняют друг друга. Священник должен быть 4-ым по счету, т. к. он неплохо сражается и может носить хорошую защиту. При создании Ваших персонажей постарайтесь, чтобы они были как можно более сильными (strength) - позже я объясню, почему.

В игре много кодовых замков, паролей и т. п., но это не защита от копирования!!! Все без исключения пароли и коды выясняются в ходе игры!

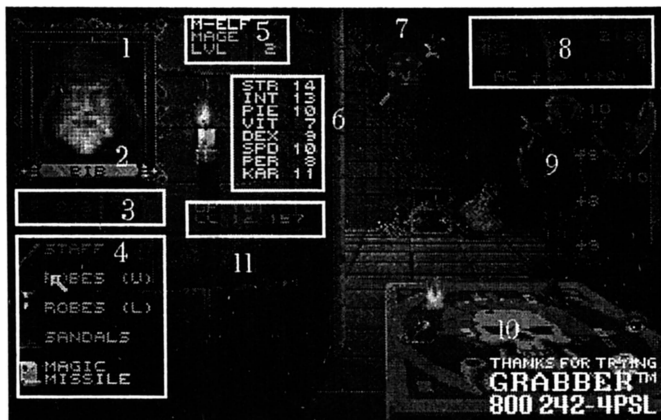
"Crusaders of the Dark Savant" - это, на мой взгляд, лучшая из всех Adventure/RPG games, и это не только моя точка зрения. Поиграйте в нее дня 2-3, и Вы убедитесь, что я прав.

Многие вещи в игре делать необязательно - этим она напоминает знаменитый "Hero Quest". Я дошел до конца, разгадав почти все головоломки. Может быть, Вам удастся разобраться с тем, с чем не удалось разобраться мне...

Не пытайтесь, используя это описание, забегать в игре вперед - это может привести к непредсказуемым изменениям сюжета!

## 2. ОКНО ПЕРСОНАЖА

Посмотрите на картинку. Цифрами обозначены:



- 1 - портрет героя
- 2 - имя героя
- 3 - здесь показаны хит-пойнты (очки здоровья) и очки стамины (необходима особенно для драконов, пока есть стамина они могут дышать ядом)
- 4 - показаны предметы, несомые персонажем (если они в руке и готовы к употреблению, то они отмечены зеленым цветом), и доспехи (если они надеты на персонаж,

они отмечены синим цветом)

5 - раса персонажа (эльф, человек, дракониан и т. д.), класс персонажа (маг, алхимик и т. д.), уровень в данном классе

6 - статистика персонажа (сила, ум и т. д.)

7 - сделайте ЛК на этом изображении и появится список способностей Вашего героя

8 - очки опыта (experience points), от которых зависит продвижения героя на следующий уровень (увеличиваются эти очки после каждого успешного поединка с чудовищами)

9 - показатели защитного действия доспехов (отдельно для головы, туловища, ног)

10 - колесо магии, дающее Вам возможность увидеть, какие заклинания есть у данного персонажа

11 - количество золота (gold pieces).

## 3. УПРАВЛЕНИЕ

Игрой удобнее управлять с помощью клавиатуры.

D - главное меню или drop item из меню предметов

C - climb

R - rest

S - search (или вызов характеристик из картинки персонажа)

I - inspect

O - open

U - use

M - magic

E - equip item для выбранного предмета или вызов меню для изменения персонажа. Работает только на картинке персонажа.

Цифры в горизонтальном ряду клавиатуры:

- из основной картинки - картинка персонажа (1-6);

- из картинки персонажа - выбор предмета (0-9);

- из меню заклинаний - усиление заклинания в 1-7 раз;

- при вскрытии сундука или двери - нажатие определенной кнопки;

- в поединке - выбор группы противников, по которой персонаж должен нанести удар.

SPACE - переход от одного пункта любого меню к другому или пауза, когда на экране идет текст.

ESC - выход из меню.

"<", ">" - перемещение влево и вправо без поворота.

Курсор - перемещение или переход от одного персонажа к другому на картинке персонажа.

"+", "-" - изменение характеристик при получении нового уровня.

## 4. ПРЕДМЕТЫ

Персонаж может нести много предметов, но на картинке персонажа показаны лишь 10 из них. Выбор предмета - цифры 0-10.

Assay - описание.

Merge - объединение предметов. Внимание! Это важно! Для объединения предметов нажмите цифру первого из них, затем "merge", затем - цифру второго.

"E" - надеть предмет или взять в руку.

Drop - бросить.

Use - использование предмета.

Курсором можно переместить выбранный с помощью 0-9 предмет от одного персонажа к другому.

Меню предметов можно вызвать и из основной картинки, нажав "U". Из этого меню их можно использовать (Space, Enter) или бросить (Space, D).

Все предметы делятся на те, что продаются, и на те, которые при попытке их продажи вызывают сообщение "you need it!". Последние имеют принципиальное значение, их нужно нести с собой! Это хорошая подсказка!

Если Вы бросили предмет, помните о том, что продающиеся предметы в этом случае через некоторое время исчезают.

Продавая предметы, имейте в виду, что Paluke в New City покупает их за полцены, а остальные дают еще меньше.

Не забывайте, что каждый персонаж может нести лишь определенную нагрузку. При ее превышении резко падает подвижность (agility) и защищенность. Информация о нагрузке находится в одной из строк с цифрами на картинке персонажа. При приближении нагрузки к предельной строка меняет цвет от синего к красному.

### 5. ЗАЩИТА И ОРУЖИЕ

Принцип тот же, что и в других RPG. Чем больше "+" у оружия, тем оно лучше; чем больше "-", у защиты, тем она надежнее. На картинке персонажа защита показана на фигуре рыцаря. Амулеты защищают все тело (цифра над рыцарем).

### 6. СПОСОБНОСТИ

С ними я разобрался не до конца. Их меню вызывается "S" из картинки персонажа. Некоторые способности растут с тренировкой. Остальные увеличиваются при переходе на новый уровень.

Старайтесь увеличивать для каждого персонажа те способности, которые ему больше нужны. Для воинов - умение владеть оружием; для того, кто несет карту, - mapping; для тех, кто использует заклинания, - соответствующую способность из "Academia": для священника - theology, для мага - thaumaturgy, для алхимика - alchemy. Т. к. mapping и scribe тоже относятся к "Academia", их Вы должны увеличивать у того, кто не умеет колдовать, - у воинов и вора.

О воре надо сказать отдельно. Nindjutsu - способность прятаться во время поединка и наносить удар с тыла. Legerdemain - умение воровать (steal). Skuldaggers - умение вскрывать замки на дверях и сундуках. Все эти способности относятся к "physical" и тренируются, т. е. увеличиваются при выполнении соответствующих действий. Умение воровать лучше всего довести тренировкой до 100, воруя у моряка на пристани в New City, - это сильно облегчит Вам жизнь (ни в коем случае не попадитесь, иначе он с Вами не будет иметь дела в дальнейшем - об этом см. ниже в п. 9)

В первую очередь увеличивайте у всех swimmig: сначала при получении нового уровня, а затем, когда сможете, не утонув, проплыть хотя бы 1 "шаг", - тренировкой.

После выполнения некоторых специальных действий или "invoke" некоторых предметов у Вас появится новый раздел способностей - "personal". Например, после медитации в Dionysseus появится "mind control" и Вы сможете ходить по полю орхидей, после упражнений на стрельбище в Укруг - "firearms" и т. п.

### 7. МАГИЯ

Вызывается "M" с любой картинкой. "Divine" - D, "Mental" - M, "Fire" - F, "Water" - W, "Earth" - E, "Air" - A. Заклинание выбирается "Space", усиливается нажатием цифр 1-7.

6 заклинаний действуют в течение некоторого времени. Их индикаторы - 6 круглых окошек в верхней части экрана на основной картинке:

1. "Direction" - компас
2. "Detect secret" - начинает мигать рядом с секретной кнопкой, рычагом и т. п.
3. "Levitate" - позволяет падать, не получая повреждений
4. "Magic screen" - защита от любых заклинаний. Очень эффективно!
5. "Armorplate" - ослабляет удары во время поединка
6. "Enchanted blade" - увеличивает силу и точность удара.

Наиболее сильные и нужные заклинания находятся:

- у мага в "Fire" и "Water"
- у священника в "Divine"
- у псионока в "Mental"
- у алхимика в "Earth" и "Air"

Очень важное заклинание - "Silence". Оно не позволяет противнику пользоваться заклинаниями.

Также важны "Wizard eye" и "Locate object", которые позволяют видеть сквозь стены дорогу и предметы соответственно. Их желательно усилить до 7.

Замечательно работают "Conjuration" и "Create life", вызывая Вам на помощь во время поединка монстров, обладающих или не обладающих колдовством. Самые сильные появляются, если усилить заклинание до 7.

Что делают "Divine trap", "Superman", "Recharge", "Astral gate", "Identify" - я так и не сумел понять.

Некоторые боевые заклинания работают по одному противнику (например, Energy Blast), некоторые - по группе (например, Fireball), а самые мощные (Death Wish, Nuclear Blast) - по всем группам противника одновременно.

## 8. СУНДУКИ

Подойдите к сундуку со стороны замочной скважины и нажмите "O". Выберите "Disarm" и вора. При этом у вора каждый раз будет возрастать "Skuldaggery" - это важно!

Появится "Меню для сундука". Все операции успешны лишь при зеленом цвете в окошке. Вероятность того, что в момент нажатия кнопки цвет будет зеленым, зависит от уровня "Skuldaggery" у вора. Если цвет будет желтым - ничего не произойдет, если красным - сундук взорвется. Сундук взрывается также при нажатии не той кнопки.

Нажмите "I". Зарисуйте полученную картинку: "\*" - эту кнопку нужно нажать, "-" - эту кнопку не нажимать, "?" - ничего выяснить не удалось; 8 знаков соответствуют 8 кнопкам.

Затем, используя курсор, просмотрите расположение кнопок для разных типов ловушек. Цифры показывают порядок нажатия кнопок. Сопоставьте с тем, что зарисовали. Если на Вашем рисунке слишком много "?" - попытайтесь угадать нужные кнопки.

Используя цифры в горизонтальном ряду клавиатуры, нажмите нужные кнопки (при зеленом цвете!).

Если сундук взорвался, "Skuldaggery" вору не прибавится - лучше перезагрузиться.

Из того, что Вы нашли в сундуке, ненужные вещи можно выкинуть сразу, нажав "Space" и "Esc".

Сундук можно также открыть заклинанием "Knock-knock", но при этом ни у кого не увеличиваются никакие показатели.

## 9. ДВЕРИ

Все двери - двух типов: железные решетки, которые открываются только ключом, рычагом, кнопкой или специальным предметом, и деревянные двери.

Способы открывания деревянных дверей:

1. Найти нужный ключ, предмет, устройство и т. п.

2. Заклинание "Knock-knock".

3. Использовать способности вора. Нажать "O", выбрать "Pick", нажать нужные кнопки при зеленом цвете. Все как с сундуками, только проще. Если кнопка нажата при красном цвете - замок зашелкивается и вор его вскрыть уже не может.

4. Самый удобный способ - выломать дверь. После этого она уже не закроется! Нажмите "O", выберите "Force". Нажмите "Enter" в тот момент, когда длина дергающейся полосы будет равна длине сплошной полосы. Вероятность успеха зависит от силы Вашей команды и от "Stamina" (желтая полоса): она быстро падает в процессе взлома, так что, если Вы не сломали дверь в первые несколько секунд, отдохните.

## 10. ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Главный принцип - ни с кем не ссориться без необходимости! Последствия ссоры будут самые неприятные: Вы больше не сможете нормально общаться с любыми другими существами той же расы. Поясню на примере: если Вы убьете Lt. Gruntwrapper (Umpani), то не сможете больше ничего купить у Rossarian в оружейном магазине и т. п. То же самое случится, если Вы попытаетесь что-то украсть и будете пойманы (не важно, последует за этим поединок или нет).

Если встреченный персонаж отнесся к Вам настороженно (в меню диалога есть слова "Truce", "Bribe" и др.), постарайтесь разойтись с ним по-мирному, используя "Truce" и т. п. Если не удалось - перезагрузитесь.

У всех спрашивайте обо всем. Используйте слово "tumors". Записывайте все имена существительные из диалогов (особенно имена собственные) и спрашивайте об этом у всех остальных. В диалоге Вам могут сказать пароль в явной (например, церковь в New City) или завуалированной (например, аптека в Munkhagama) форме или код, а также подсказать, что делать дальше. Запомните: не задавая вопросов, Вы не пройдете игру даже с использованием "Solution". Это ВАЖНЕЙШЕЕ правило !!!

Для того, чтобы узнать важные новости, используйте также "log" из меню диалога.

Для выхода из разговора скажите "Bue" или "Quit".

Помните, что все персонажи чем-то торгуют. Иногда у них есть та или иная карта, которую можно купить или украсть.

Многие персонажи в первый раз встречаются Вам в строго определенном месте, но после этого начинают путешествовать по всей стране. Примеры: TShober, Xen Xheng, Jan-Ette, Shritis, Rodan Lewarx и другие. Где Вы их встретите после - неизвестно. В дальнейшем для определения их местонахождения используйте заклинание "Locate Person".

## 11. КАРТЫ

Речь пойдет не о той карте, на которой автоматически рисуется пройденный маршрут, а о тех, которые стоят 10 000, постоянно переходят из рук в руки и содержат подсказку к тому или иному месту в игре.

Я ра обрался с ними не до конца. Всего их, кажется, 11. Принципиально важными являются две:

- "Crystall map" содержит код, без которого не пройти к Astral Dominae;
- "Boat map" содержит код для Twisted heads в музее, без нее не попасть к Кораблю.

Подсказки в других картах даны в неявной форме - Вам придется пошевелить извилинами!

Для чего нужны "Fools map" и "Legend map", я так и не понял.

## 12. ПОРАЖЕНИЯ

При поражении персонажа каким-либо особым образом (отравление, паралич, безумие и т. д.) рядом с изображением пострадавшего появляется соответствующий символ. Практически все поражения проходят через некоторое время, даже отравление, если отравленный прожил достаточно долго. Хуже всего дело обстоит с болезнью ("Disease"). Дело в том, что заболевший через некоторое время сходит с ума и его уже не вылечить ничем!

Избавиться от поражений можно по-разному:

1. На все без исключения напасти есть заклинание-противодействие или питье, которое можно купить в том или ином месте.

2. Можно подождать, отдохнуть - все пройдет (кроме Disease!) Иногда отдыхать приходится долго, несколько раз подряд!

3. Некоторые источники обладают исцеляющим действием. Самый могучий из них открывает Вам монах в монастыре New City, причем сила его действия зависит от того, что Вы ответите на вопрос монаха о размере пожертвования. Если отдадите ему все деньги (ответ "All") - источник исцеляет от всего, излечивает Disease (в том случае, если заболевший еще не сошел с ума) и даже оживляет мертвых.

Оживить можно также с помощью заклинания, свитка или напитка Resurrect.

## 13. ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Ну вот, наконец, и дошли до самого главного.

### NEW CITY

Перед тем, как идти в город, обыщите джунгли и подземелье (оба этажа). На поле не ходите - там ничего нет, дорога через поле ведет в Dionysseus - туда Вы попадете позже и по-другому. В подземелье внимательно смотрите на стены: там есть несколько секретных кнопок, видно их плохо. Чтобы их нажать, нажмите "S".

Для входа в город скажите "Paluke's armory" - помните записку из подземелья?

В New City есть три места, куда Вы должны будете попасть очень скоро, не пытайтесь проникнуть туда раньше времени! Это - резиденции TRang и Umpani (в них Вы попадете через телепортеры из соответствующих городов) и Forbidden Zone.

В Forbidden Zone имеет смысл идти только после разгрома резиденции Savant-ов в Nuctalinh. В упомянутой резиденции Вы найдете устройство и коды для включения компьютера и карточку-пропуск (впрочем, дверь можно и сломать - см. выше). Включив компьютер, вызовите экипаж Black Ship (Server: 023@41A2; Host: Black Ship Command) и затем Vi Domina. Когда Dark Savant запрет Vi Domina в соседней комнате, сломайте дверь (или откройте ее с помощью кода, который узнаете у среднего из мертвых Savantov в пещере под Nuctalinh, оживив его с помощью Holy Water или пистолета TRang-ов - Host: Central Security Access; Linckage Server: 018@67C1) и возьмите у Vi Domina передатчик под названием "Vitalia Device". Это один из важнейших моментов в игре! Что-то, имеющее отношение к компьютеру, лежит также в секретной комнате в резиденции Umpani в New City. Код для замка секретной комнаты Вы найдете в Укрг после того, как он будет разрушен (об этом - в соответствующем разделе).

Попав в город в первый раз, обыщите его как следует! Вы найдете несколько сундуков, карточку с кодом для освобождения узника (на ней указаны первые буквы цветов замка, она лежит в одном из караульных помещений Savant-ов), а также познакомитесь с интересными людьми. Потренируйте legerdemain, воруя у моряка на пристани: у него много золота и полезных предметов, да и воровать легко. Закупите оружие, защиту, волшебные товары. Пароль для входа в оружейный магазин - Black Market (это Вам скажут в таверне - спросите "rumors"). Хозяин волшебного магазина бывает на месте не всегда - все зависит от расположения Луны и Солнца. Если Вы его не застали - зайдите через несколько дней. Священнику в монастыре ответьте на первый вопрос "spirit", он скажет Вам пароль для переправы в Munkharama (это первая часть пароля, который Вы должны сказать впоследствии Xen Xheng, а вторую Вы узнаете на переправе). Купите бананы в таверне - они Вам понадобятся в Orkogle Castle. Посещая магазины, помните, что их ассортимент периодически меняется, - заходите в них при каждом посещении города. Взламывайте и вскрывайте все двери. Смотрите внимательно на стены, особенно - в Банке. Для входа в Музей используйте монету из Банка. В Музее возьмите камень и тут же бегите лечиться (см. п. 11). Twisted Heads в музее открывают доступ

к кораблю, но код Вы узнаете, только получив Boat map из Old Funhouse, - это будет нескоро. Что делать с Гомункулусом - я не понял. Доплывите до статуи на площади и возьмите из нее камень. Запишите название статуи: оно Вам понадобится.

Освободив узника, не забудьте взять у него письмо - это пропуск в страну обезьян (Gorn Empire) и в Orkogre Castle. Для того, чтобы он дал письмо, спросите у него про Orkogre Castle. Запишите его устное послание Королю Ulgar.

О библиотеке - отдельно. Во-первых, украдите книгу у спящего охранника и прочтите ее. Во-вторых, поговорите с профессором о blueprints и Old City. С Old City есть одна неясность. Дело в том, что ключ от входа в Old City в Condemned Area профессор дает лишь после того, как Вы спросите его об архивах (Archive). Но о существовании архивов Вы узнаете лишь после нескольких бесед с Barlone - королем крыс в Old Funhouse, спустя много времени. Поэтому лучше не забегайте вперед.

Да, чуть не забыл. В New City или в каком-либо другом месте Вам может встретиться бесноватый колдун Kumas Turan. Он будет спрашивать у Вас про какое-то святое слово или что-то в этом роде. Что за слово - я не знаю, может быть Вы догадаетесь. Но на дальнейший ход игры незнание этого слова, похоже, не влияет.

### НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ГЕОГРАФИИ

После первого посещения Nevv City и освобождения узника покиньте город через противоположный вход и дойдите до перекрестка N 1. При движении по дорогам старайтесь осматривать кусты по обе стороны: поднимете уровень, сражаясь с монстрами, и, иногда, кое-что найдете.

Итак, мы на перекрестке N 1. Если пойти прямо - попадете в страну обезьян. Вход в их столицу - подземный дворец Orkogre Castle - расположен глубоко в джунглях слева от дороги. Поворот туда сразу после встречи с Лордом.

Если идти по дороге, не сворачивая, попадете к следующему перекрестку N 2.

Дорога направо ведет мимо Sacred Grove (она будет слева от дороги за кустами) к Rattkin Ruins, за которыми находится Old Funhouse.

Дорога налево ведет в Nyclalinth (город T'Rang), затем - в Dionysceus - город Magna Dane. Перед Dionysceus будет перекресток N 3, дорога налево от которого приведет Вас обратно в New City через поле орхидей.

Вернемся на перекресток N 1. Если повернуть направо - Вы попадете на переправу через реку (Munkharama Bridge).

В верховьях реки есть проход через джунгли, ведущий в горы, а также в Giantland. Чтобы попасть туда, корабль не нужен, - доведите до 100 swimming или запаситесь желтыми бутылками. На поляне перед горами выход из Old Funhouse, внутрь через него не попасть!

Переpravившись через реку, Вы попадете в Munkharama. Затем дорога приведет Вас в Укруг (город Utrani). По дороге в кустах слева будет выход из Hidden Temple, внутрь Вы через него не попадете! Из Укруг дорога приведет в лес, за которым второй подход к горам (первый был в верховьях реки), а также одно из важнейших мест в игре - соленое подземное озеро.

Далее я буду описывать все места в том порядке, в каком проходил их сам.

О том, что ждет Вас в океане и за ним, - позже.

### ORKOGRE CASTLE

Это - один из наиболее легких лабиринтов.

Вручите Лорду Galiere письмо от узника. Поверните с дороги налево. Далеко в джунглях - вход в Orkogre Castle.

Обыщите все как следует. На стенах есть малозаметные кнопки (как, впрочем, и в других лабиринтах). Для того, чтобы попасть к королю Ulgar, покажите обезьяне бананы через прозрачную стену. Бананы можно купить в New City, а можно найти в Orkogre Castle. Передайте Королю послание узника: "Dartaen Alliance is broken". Найдите полированную металлическую пластину и гребень. Платину используйте напротив входа в Murkatos Sanktum, стоя лицом к двери. Луч света, отраженный от пластины, откроет дверь (возможно, я что-то напутал с тем, куда лицом стоять и на каком расстоянии от двери, но принцип такой). Гребень сохраните!

В покоях Murkatos найдите его записку, а также Карликовое Дерево (!!!). Кажется, там еще что-то есть - поищите получше. Какой-то из ключей открывает доступ к источнику, восстанавливающему волшебную силу.

Если найдете пустой сундук - это означает, что кто-то здесь побывал до Вас и забрал из сундука карту. Не расстраивайтесь - рано или поздно Вы ее получите!

### MUNKHARAMA

У переправы скажите TShober пароль (от монаха из New City):

Slay not he that cannot hear!

Поговорите с TShober и расспросите его обо всем, что он упомянет в своей речи.

Запишите вторую часть пароля!

Получив крюк, используйте его для переправы.

Кстати, если Вы проплывете вверх по течению от места, где встретили TShober, некоторое расстояние, то найдете на том же берегу в кустах очень интересный сундучок! Это можно и не делать.

В следующий раз Вы встретите TShober где-нибудь в другом месте (см. п. 9). Он спросит, нет ли поблизости колдунов из Dionysceus. Ответьте, что нет, а то он испугается и убежит.

Войдя в город, найдите колодец. Ответ на его загадку - Coin. Полученные 4 монеты открывают 4 двери на площади.

Две из этих дверей ведут в Lost Temple ( не путать с Hidden Temple!). В Lost Temple положите каждый Bean в ближайшую к нему чашу - в центре лабиринта появится ценный сундук, в котором, однако, нет ничего принципиально важного. Осмотрите также подземелье, лестница туда - в одной из комнат.

Найдите Аптеку, переплыв через бассейн. Если не получается - потренируйтесь! Там есть еще какой-то бассейн с ледяной водой, но для чего он - я не понял. Поговорите с аптекарем. Сделайте покупки. Спросите про Land of the Dream и Gran Melange (Вы должны были узнать об их существовании раньше, кажется, у TShober). Запомните, кто не умеет мечтать ("Living dead").

В центре бассейна стоит сундук с каким-то непонятным предметом. Для чего он - я не понял, но его можно выгодно продать.

Используйте две оставшиеся монеты для входа в Land of the Dream.

### LAND OF DREAM

Для входа нужно 500 монет, большую часть которых Вы получите в поединке с монахами перед входом.

Ответы на вопросы у входа:

1. Land of the Dream
2. Living dead (помните, что говорил аптекарь).

Обойдите все помещения. На Духов хорошо действуют Silence и Dispel Undead, усиленное до 6-7. Черная Дверь появляется в Г-образном переходе только после того, как Вы везде побывали и взяли Smoking Pipe и Mysterious Pastille. Поместите эти предметы в первые 10 предметов у любого персонажа и забейте Mysterious Pastille в Smoking Pipe, используя "merge" (см. п. 3).

Зайдите в Черную Дверь. После падения сделайте 3 шага вперед - окажетесь перед Огнем. После этого сделайте шаг вперед, а после падения - еще шаг вперед. Используйте набитую трубку. Сделайте 2 шага вперед (может быть, наоборот: два шага вперед после второго падения, а после трубки один шаг - это легко проверить).

Из предложенных предметов выберите Меч - это очень сильное оружие, а кроме того, Вам при этом прибавят силу (что важно для взлома дверей!). Не пугайтесь того, что Меч проклят ("прилипает"), - он не вредит Вашему здоровью, в отличие от многих других проклятых предметов.

### SECRET SCHOOL

Скажите Xen Xheng пароль:

Slay not he that cannot hear,  
Be thankful ye, that hath an ear!

После этого отправляйтесь за Holy Work из Hidden Temple. Когда Вы принесете Holy Work, Xen Xheng спросит, хотите ли Вы стать его учениками или пойдете своим путем.

Согласитесь стать учениками. Он пошлет Вас за Цветами в Горы, а также откроет кладовую, где лежат доспехи для Ниндзя.

Здесь Вам нужно решить - менять профессию или нет. Для смены профессии (чтобы стать Ниндзя) вызовите картинку персонажа, нажмите "Е", а дальше - ясно. При этом персонаж теряет все свои способности и уровень и начинает развиваться с нуля.

Я профессию не менял и ничего про Ниндзя сказать не могу. Доспехи и оружие Ниндзя я продал.

Теперь о 5 Цветах. 4 из них действительно растут в горах, а вот последний я искал очень долго и нашел... на островке в подземном озере в Giantland. Те, что в горах, тоже найти непросто: одни - по одну сторону гор, другие - по другую, за одним нужно лезть, другой охраняется и т. п.

Когда, обойдя все Горы и найдя цветы, Вы вернетесь к Xen Xheng, его уже не будет на месте. Он оставит Вам записку, в которой скажет, что сделать с цветами, и пароль для священника в монастыре в New City, который поможет Вам пользоваться бесплатным целебным источником ("Holy Sacrament"), но, если Вы подсмотрите в Solution и скажете этот пароль священнику раньше времени, например, оказавшись в New City в первый раз, то священник не скажет Вам пароль для TShober на переправе и т. д. Мораль: не забегайте вперед!)

Записку о Цветах прочтите ОЧЕНЬ внимательно. Дело в том, что Цветы не просто соединяются в определенной последовательности. Один из них при этом используется в виде настойки на Святой воде, которую можно купить в Nevv City у священника. Все операции - с помощью "merge" на картинке персонажа. Полученный предмет может использовать только Ниндзя - если в вашей партии его нет, то предмет лучше продать за большие деньги (напоминаю, больше всех за любой предмет дает Paluke из New City).

### HIDDEN TEMPLE

Перед тем, как туда отправиться, купите в аптеке желтых бутылок (Stamina) и научитесь хорошо плавать.

Найдите в углах бассейна рядом со статуей на площади в Munkharama 4 монеты. Положите их в соответствующие(!) урны на той же площади: Viridian - Emerald, Golden - Amber, Cuprum - Ruby, Silver - Diamond. Если монета положена правильно, она исчезает. Затем подойдите к статуе и используйте Moonstone, который взяли из статуи в New City.

Hidden Temple пройти достаточно легко В одном месте проход открывается подсвечником на стене. Не возитесь со сломанным рычагом - он не нужен! Найдите отверстие в стене и вставьте в него стержень, который найдете где-то в другом месте лабиринта, - это откроет Вам дорогу через дыру в полу, в которую Вы до этого проваливались.

На нижнем этаже есть два важных предмета: Holy Work и Wikum's Powerglobe.

Holy Work спрятана слева от источника над водой (там на стене есть кнопка) - за ней нужно плыть!

Wikum's Powerglobe лежит в колодце в комнате с мумиями. Там на стене есть кнопка... Перед тем, как взять подымающуюся из колодца Wikum's Powerglobe, запишите игру!!! Если не хватит сил одолеть скелетов, вернитесь сюда потом - это очень важная вещь! Для чего она - узнаете позже.

Выход из Hidden Temple находится в лесу за Munkharama. Чтобы попасть обратно в Munkharama, дойдите до дороги и поверните направо.

## ГОРЫ И GIANTLAND

После того, как Xen Xheng пошлет Вас за Цветами, отправляйтесь в Горы. Запаситесь желтыми бутылочками.

Покиньте Munkharama через ворота, ведущие к реке. Не доходя до переправы, поверните в джунгли направо, там будет длинный проход, местами выводящий к реке. Дойдите до его конца, проплывите еще два шага вдоль берега (там будет квадратик суши) и переплытите через реку.

Дойдите по джунглям до развилки. Направо дорога ведет в Giantland (это пещера с озером), налево - в Горы.

Вначале следует посетить Giantland. Если не получается спуститься вниз - потренируйте Climbing в горах в аналогичных местах. В пещерах где-то есть сундук, а на озере - один из пяти Цветов. Главное, что Вы должны взять, - Волшебный Шлем. Там на стене в одном месте есть рычаг...

Попав в Горы, осмотрите все, что можно, не пытайтесь открыть дверь в подземелье (лестница вниз на поляне), потренируйте Climbing в наиболее безопасном месте. Найдите Цветы и 4 лианы. Лианы объедините (merge). Полученный канат используйте рядом с пропастью, чтобы спуститься вниз. Внизу еще один цветок и поляна, на которой происходит шабаш нечистой силы. Вспомните книгу из библиотеки New City! Наденьте Волшебный Шлем на одного из персонажей, дождитесь ночи и войдите на поляну - Вы узнаете имена 4-х ведьм. Запишите их. Пройдите весь лес (вход в него - рядом с этой поляной), там есть еще несколько выходов к горам. Так Вы найдете еще один цветок и пещеру с Соляным озером. Когда выйдете на дорогу, поверните налево и снова в лес, направо пока не ходите - попадете в Укруг.

Попав к Соляному озеру, найдите недалеко от берега рычаг, открывающий где-то поблизости проход к центру озера (туда же можно и доплыть, но это сложнее). Встаньте на большую кучу соли и используйте камень из музея New City. Появится уже знакомое Вам существо. Кажется, оно задаст какой-то вопрос. Ответ на него совершенно очевиден и, к тому же, ни на что не влияет (кажется, "Man"). Пройдите по радуге и возьмите то, что лежит в пещере.

Теперь пора освободить Hilinda. Поднимитесь в Горах на самый верх, найдите вход в пещеру, осмотрите ее, найдите там алтари и, зная имена ведьм, вызовите их и уничтожьте (напоминаю, имена Вы должны были узнать на поляне с нечистой силой ночью, надев Волшебный Шлем):

East Witch: BARBANA  
West Witch: CARMELA  
South Witch: XANDASA  
North Witch: NARALDA

Верните похищенные части лица Hilinda (где-то там висит ее золотое лицо). Она уведомит Вас кое-какие характеристики и даст предмет Elisid Divinity, назначения которого мне осталось неясным. Там еще где-то есть сундуки...

Возвращайтесь с Цветами к Xen Xheng.

## NYCTALINTH И UKPYR

После того, как закончите свои дела с Xen Xheng, наймитесь на службу T'Rang в Nyctalinth. Получите задания от Shritis и H' Jenn-Ra (последний сообщит Вам код для замка, за которым спрятана Boat Map в Old Funhouse).

Имейте в виду: когда Вы говорили с Shritis, то находились в New City в резиденции T'Rang - рукоятка на стене приводит в действие телепортер! Пользуйтесь им чаще, чтобы сэкономить время. Во время первого посещения Nyctalinth не обыскивайте город и никуда не суйтесь.

Отправляйтесь в Укруг. Наймитесь на службу там. Никуда не заходите без соответствующего приказа или разрешения. Выполните все приказы. На стрельбище Вы должны по-



пасть 3 раза в Bull Eye. Чтобы найти разведгруппу T'Rang, дойдите по дороге до леса перед Горами (Вы здесь уже были, когда исследовали Горы). T'Rang из разведгруппы предложит выкрасть для него координаты космического корабля Umpani, но лучше разведгруппу уничтожить. Отнесите письмо Rodan Lewarx. В Укруг тоже есть телепортёр - воспользуйтесь для этого им. Rodan Lewarx сидит в резиденции Umpani в New City. Не убивайте его, как просил Shritis, - это еще успеется. Когда вернетесь в Укруг, Вас вызовет Генерал Yamo и даст бомбу, которой Вы должны уничтожить кладку яиц T'Rang в пещере под Nystalinth. В тот момент, когда Вы получите бомбу, взорвется другая - та, которую Shritis подложил под Генерала Yamo. Генерал будет убит, Укруг разрушен, все Umpani разбегутся. Обыщите развалины. Возьмите все, что найдете. Где-то лежит карточка с кодом, открывающим секретную дверь в резиденции Umpani в New City, - в этой комнате лежит что-то важное (кажется, для компьютера).

Возвращайтесь в Nystalinth. Не заходя пока в Старую Церковь, пройдите по всем помещениям города. Убивайте всех T'Rang (за исключением Shritis!), вскрывайте все двери, уничтожьте резиденцию Savant, забирайте и несите с собой все предметы, которые найдете. Используйте Декодирующее Устройство на Регистрационный Журнал Космопорта ("Merge" на картинке персонажа). Запишите время и дату прибытия ближайшего корабля T'Rang (эта информация понадобится позже). Не забудьте побывать в резиденции T'Rang в New City и открыть стоящий там сундук!

Спуститесь в маленькое подземелье (вход в него - в одной из комнат недалеко от места, где сидит H'Jenn-Ra). Там висят три мертвых Savant. Используйте на среднем из них пистолет T'Rang (Вы должны были его найти!) или окропите его святой водой, купленной у священника в New City. Он скажет Вам код, запишите его. Там же стоит бочка с каким-то дерьмом, но что с ней делать - не знаю, может Вы догадаетесь.

Поднимитесь вверх, найдите Старую Церковь. Пришло время вспомнить записку Murkatos из Orkogre Castle. Подойдите к алтарю и сделайте шаг вперед. Вы - на Старом Кладбище (Old Cemetery). Найдите заступ (Longstem Spade) и перекопайте все могилы. В одной из них Вас ждет сюрприз. Затем найдите место, где просела земля, и копайте где-то рядом с ним. Вы провалитесь вниз в огромную пещеру под Nystalinth (используйте заклинание "Levitate").

Из пещеры есть два выхода. Первый из них - через кладку яиц T'Rang. Кладку уничтожьте с помощью бомбы Генерала Yamo. Поднимитесь вверх и убейте H'Jenn-Ra (Вы наконец поймете, кем он является на самом деле!). Пусть Вас не смущает, что он (точнее, она) обещал награду за Boat Mar. H'Jenn-Ra ничего не даст, а пообещает наградит "когда-нибудь потом" и выгонит вон - я это проверял!

Уничтожив H'Jenn-Ra, спуститесь снова в пещеру и найдите другой выход - через лестницу. Найдите статую. Снова вспомните записку Murkatos. Используйте заступ у подножия статуи. Возьмите статуэтку (почему она называется Time Bandit задом наперед - не знаю...) и вернитесь с ней на Old Cemetery. Отдайте ее Духу, который дразнит Вас в двух будках. Взамен Вы получите Посох. Возьмите его в руку (Equip!) и пройдите сквозь энергетический барьер к могиле Kanebe. Откройте сундук и возьмите Карту (кажется, Serpent).

Теперь о Rodan Lewarx и Shritis. Вы должны найти Rodan Lewarx (например, с помощью заклинания "Locate Person") и убить его. Вам достанется очень ценный медальон, который дает защиту "минус 4" (кажется). После этого Вы должны найти Shritis (или он Вас) и показать ему медальон. Он оставит медальон Вам, а в награду даст не то 20 000, не то 40 000. После этого его тоже можно убить - на всякий случай, хуже не будет.

Закончив свои дела с T'Rang и Umpani, отправляйтесь в New City в Forbidden Zone и... (см. раздел "New City").

### **SACRED GROVE**

Войдите в Sacred Grove (см. "Несколько слов о географии").

Поставьте на алтарь Карликовое Дерево из Orkogre Castle. Назовите появившемуся Духу дерева любое имя, позже он поможет Вам попасть в Rattkin Ruins. Не забудьте найти сундук где-то поблизости.

### **RATTKIN RUINS**

Вернитесь на дорогу, с которой поворачивали в Sacred Grove, и идите по ней дальше. Вы попадете в лес, за которым - Rattkin Ruins. Найдите в одном месте странное дерево у стены. Оно схватит Вас ветвями и переберется через стену (этим же путем можно попасть и обратно). Внимание: если Вы не сделали все, что нужно, в Sacred Grove, этого не произойдет!

Попав внутрь, найдите дорогу во двор. Идите все время налево вдоль стены. Вам встретится Слепой, дайте ему денег и поговорите с ним!!! Если у него спросить о чем-то (кажется, о "Ring"), то он даст Вам нос для клоуна, который открывает Old Funhouse. В первый раз это до меня не дошло и я дверь в Old Funhouse просто выломал. Самое главное - попытайтесь его обокрасть! Вам это не удастся, но в награду за Вашу наглость он даст кольцо. Сохраните его!

Теперь осмотрите все помещения. Там есть два замечательных магазина. В один из них доступ свободный, хозяин другого - тот самый Слепой со двора. Наденьте кольцо, которое он Вам дал ("equip"), и просуньте руку в окошко рядом с дверью. Он узнает Вас и пустит внутрь. Советую купить в одном из магазинов "фирменную" воровскую одежду и 2 воровских

кинжала ("Thief Dagger") - по одному в каждую руку. Кинжалы отравлены, а кроме того, временами наносят "Critical", т. е. убивают на месте. Самое главное, что нужно купить, - жидкость "Feather Weight"! Без нее не пройти "Old Funhouse"! Где-то в лабиринтах комнат Вы должны найти палку, которая не продается ("You need it!"). Ее тоже необходимо взять с собой.

Во дворе есть кострище и куча костей. Для чего они - не знаю. Со двора есть 2 выхода: один - тупик, второй ведет в лес, откуда другого выхода нет.

Найдите во дворе дверь, ведущую в Old Funhouse.

### **OLD FUNHOUSE**

Это один из самых сложных лабиринтов. Из предметов извне там используются Feather Weight и палка (см. Rattkin Ruins). Все остальные необходимые предметы лежат в самом Old Funhouse на первом этаже (там надо открыть все двери) и в лабиринте.

#### **Катапульта**

Осмотрите катапульту (обе части). Поднимитесь наверх и включите вентилятор. Найдите барабан с веревкой и сбросьте ее вниз. Спуститесь и привяжите к концу веревки груз. Поднимитесь к барабану и поднимите груз с помощью рукоятки. Спуститесь вниз, выпейте Feather Weight, встаньте на катапульту и поверните рычаг.

#### **Палка**

Найдите отверстие в стене и вставьте в него палку из Rattkin Ruins. Ничего не произойдет, но так надо - позже поймете зачем.

#### **Мячик**

Мячиком Вы должны попасть в центр мишени, которая появится перед Вами в одном месте. Перед тем, как кидать, запишите игру. Вам нужно попасть в Bull Eye, а это происходит по случайному закону; при промахе мячик куда-то падает. Если Вы попали, то где-то с другой стороны открывается проход туда, где стоит мишень.

#### **Палка с веревкой**

Палку с веревкой нужно вставить в дыру в полу над водой. Вы потом за нее схватитесь, когда будете проплывать мимо.

#### **Головоломка с водой**

Вас пронесит по трем этажам, а затем Вы падаете в бассейн. Ваша задача - повернуть 2 рычага на одном этаже и 3 на другом так, чтобы оказаться перед палкой с веревкой (см. предыдущий пункт) и по инерции вылететь на берег, схватившись за веревку. Найдите такое положение рычагов на верхнем этаже, при котором картинка, наблюдаемая при проплывании по нижнему этажу, будет резко отличаться от той, которую Вы видите в других вариантах. После этого экспериментируйте с рычагами на нижнем этаже. Если не получается - просто перепробуйте все возможные варианты. Их не так много: 2 рычага - 4 комбинации, 3 рычага - 8 комбинаций, всего  $4 \times 8 = 32$ .

#### **Груба**

Это примерно то же, что и Катапульта. Зарядите чугунный шар в верхнюю часть трубы, спуститесь вниз и встаньте на платформу. По-моему, там есть какая-то тонкость: не то дернуть за что-то, не то встать как-то по-особому - в общем, можно разобратся, это не самое сложное. Шар упадет и подбросит Вас вверх. Тут-то Вам и поможет палка, вставленная ранее в стену.

После того, как Вы пройдете через все головоломки, сможете попасть к Barlone, а также открыть кодовый замок и взять Boat Map.

Boat Map - главное, что Вам нужно взять в Old Funhouse. HJenn-Ra (см. Nyctalinth и Укпур) сообщает Вам код в завуалированном виде: переберите несколько вариантов и каждый раз смотрите на дверь слева (воспроизвожу его речь дословно - разбирайтесь сами)

THE-FIRST IS-NOT BEFORE THE-THIRD

NOR-THE SECOND

BUT-FIRST AFTER THE-SIXTH

IT-IS THE-FIFTH THAT-IS FIRST

AND-THE FOURTH AFTER-THIRD

WHICH IS SECOND

Теперь о Barlone. В первый раз он попросит Вас выяснить, когда прилетит космический корабль T'Rang. Это Вы уже должны знать (см. Nyctalinth и Укпур): Next Arrival: Nargisst Shuttle; Galactic Stardate 088:53 ETA.

Затем он предложит открыть свою сокровищницу за 40 000. Имеет смысл согласиться: то, что там лежит, стоит больше, хотя и не имеет принципиального значения. Он также что-то скажет Вам про архивы в Old City (см. New City).

Я точно не помню, что будет дальше: по-моему, он пошлет Вас за деньгами, а через некоторое время пришлет за Вами гонца (Mick the Pick, Ratsputin и т. п.) Если же все гонцы будут к тому времени кем-то убиты, то в сокровищницу Вам не попасть. Особенно расстраиваться из-за этого не стоит.

Если все же Вы побываете в сокровищнице, то через некоторое время к Вам опять пристанут гонцы с просьбой отдать 20 % Ваших денег. Их лучше убить и положить вымогательству конец.

## DIONYSCUS

Последнее, что необходимо пройти перед отплытием, - город колдунов Dionysceus. Это не самый сложный лабиринт.

По дороге от Nystalinth к Dionysceus Вы встретите летающую девицу Jann-Ette. Спасите ее от T'Rang. Она за это кое-что даст (но вовсе не то, о чем Вы подумали). Сохраните этот предмет до Sky City.

На первом этаже поговорите с Almagorte. Спросите его про Fellowship и Trial. Согласитесь пройти Trial.

На каждом этаже башни стоит золотая урна. Зачем они нужны - я так и не понял. Может быть, алхимик должен сделать какое-то снадобье и положить в них, чтобы отключить ловушки, из которых на каждом этаже по Вам стреляет какой-нибудь мерзостью? Но откуда взять рецепты?..

Все этажи проходятся достаточно легко. Насколько я помню, никакие специальные предметы там не используются. На последних этажах задумайтесь об выборе оптимального пути. Не лезте в коридор с шаровыми молниями, пока все не отключите извне. Пользуйтесь везде, где только можно, заклинаниями Wizard Eye и Locate Object. Убить Демона на крыше достаточно просто. Как его вызвать и убить, Вы прочтете в Книге и узнаете от Magna Dane.

Когда Вы убьете, наконец, самого Magna Dane (это будет после поединка с Демоном), возьмите все, что от него останется, и сделайте "Search" ("S") на том месте, где его убили. Под горой трупов Вы обнаружите его кольцо, которое открывает последнюю дверь в его покои. Там будут источники (лишь один из них целебный) и сундук. В сундуке Вы найдете:

Jeweled Cushion - предмет совершенно непонятного назначения, но, видимо, не очень важный, т. к. он продается.

Coil of the Serpent - совершенно необходимая вещь, которая открывает... Впрочем, не будем забегать вперед.

После того, как Вы пройдете Dionysceus, Вас найдет бесноватый Kumas Turan и станет выпрашивать деньги. Если их не дать, он предаст Вас анафеме и попытается убить. По моему, его нужно уничтожить - я другого выхода не нашел...

## ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ГЕОГРАФИИ

Итак, пришло время плыть за Океан. В Океане и за ним Вы найдете:

- остров, где под древней гробницей спрятан Astral Dominae.

- 2 изолированных друг от друга и от остального мира огромных лесных лабиринта с остатками каких-то строений и даже дорогой (в них, правда, нет ничего интересного, кроме возможности в поединках с монстрами повысить свой уровень, по крайней мере, мне так показалось). Я не буду рассказывать, где они: захотите там побывать - найдете сами

- пещеру Драконов, где спрятан очень важный ключ;

- Sky City - город Helazoid-ов (они же Higardi);

- Hall of Crusaders - место, где спрятан Космический Корабль.

## КОРАБЛЬ

Зайдите в Музей в New City. Внимательно прочтите и переведите Boat Map. Подойдите к Twisted Heads и нажмите кнопки в таком порядке: страх, гнев, смех, молчание, удивление, счастье.

Зайдите на корабль, осмотрите его. Используйте Wikum's Poverglobe из Hidden Temple - это двигатель для корабля! Нажмите кнопку на стене и отправляйтесь в плавание.

## ПЕЩЕРА ДРАКОНОВ

От пристани в New City плывите строго на юг. Остров, который Вам встретится, обогните справа (сюда Вы еще вернетесь). Найдите крайнюю юго-западную точку острова и плывите от нее на юго-запад. Когда доплывете до берега, поверните направо и плывите вдоль него до тех пор, пока не увидите клубы тумана над водой. Запишите игру - там есть опасные скалы.

Внимание! С этого места машина начнет регулярно зависать на 10-15 сек, после чего снова работает нормально. К этому можно привыкнуть.

Подплывите к берегу. Дождитесь ночи. Найдите на скале светящееся место. Используйте в этом месте Coil of the Serpent из Dionysceus.

Убейте Brombadeg, используя заклинание Magic Screen.

Пройдите по пещере. Она постоянно меняется из-за обвалов - постарайтесь не попасть под один из них: всегда есть другая дорога. Ваша цель - попасть в логово драконов. Для этого найдите где-то в южном-юго-восточном конце пещеры кнопку на стене - ее почти не видно, пользуйтесь заклинанием Detect Secret. Повернув рычаг, спрятанный за кнопкой, Вы откроете где-то поблизости проход в логово драконов. В нем много чего лежит, но главное, что нужно взять, - ключ! У выхода Вас будет ждать хозяин сокровищ...

После этого найдите в дальнем юго-восточном углу пещеры лестницу наверх. Она ведет в Sky City.

## SKY CITY

Sky City - это лабиринт с прозрачными стенами. Разобраться с ним несложно. Возьмите светящийся ключ. Пройдите в музей (дверь сломайте или откройте кредитной карточкой,

купленной у Королевы). Откройте прозрачную стену светящимся ключом там, где лежит Меч. Это самое страшное оружие, которое Вы можете получить, - я проверял все варианты!!! К тому же, он одноручный, т. е. в другой руке Вы можете нести щит!

Там где-то есть автомат с Powerpack, который приводится в действие Кредитной Карточкой. Powerpack нужны лишь затем, чтобы перезаряжать вещи типа лазерных пистолетов, powergloves и т. п. Кредитные Карточки продает Королева.

Доберитесь до Королевы. Отдайте ей Helazoid Banner (помните спасенную от T'Rang Jann-Ette) - получите взамен ценный амулет. Все предметы, которые она продает, обладают какими-то особыми свойствами. Если сделать "Invoke", они увеличивают Вам тот или иной показатель. Имейте в виду: Королева покупает предметы за 1/20 часть их цены - не продавайте ей ничего! Спросите про Hall of Crusaders.

### HALL OF CRUSADERS

Вход - со двора Королевы. Вспомните для начала, как зовут человека, памятники которому Вам попадались уже неоднократно. Зовут его, если Вы забыли, Phoonzang. Пройдите все три дворика. На одной из дверей - кодовый замок. Код - на втором этаже подземелья на Острове, так что лучше дверь сломать!

Чтобы попасть в Космический Корабль, снова скажите Phoonzang. Возьмите Карту и Ring of the Globe. Возвращайтесь к своему кораблю и плывите на Остров.

### ОСТРОВ И ГРОБНИЦА

На острове есть две башни и замкнутая стена. Найдите на северной стороне стены место, где что-то нарисовано или написано. Используйте Wand Majestik, найденную в пещере с соляным озером. Появится существо, с которым Вы уже 2 раза встречались. Ответ на его вопрос - "Man". Оно откроет стену.

Пройдите по первому этажу подземелья. Осмотрите все могилы. Проверьте все источники. Чаше записывайте игру. Там много дверей, но ключи Вы найдете не все - они по случайному закону попадают в могилы или остаются после поединков с призраками. Я открыл все двери на 1-ом этаже, но ничего принципиально важного там нет: одежда, оружие, амулеты и т. п. Найдите могилу Принцессы Обезьян (Gorn). Положите на нее Гребень из Orgkore Castle - она Вас больше не потревожит. Зачем нужна золотая чаша - не знаю: видимо, это тот же случай, что и в Dionysseus. При обходе подземелья выбирайте дорогу - часть ловушек можно обойти или выбрать из них наименее опасные.

Откройте дверь, над которой изображен дракон, ключом, который нашли в Пещере Драконов. Спуститесь на второй этаж.

Осмотрите второй этаж. Обратите внимание на Камень: на нем код для 2-ой двери в Hall of Crusaders (я надеюсь, Вы ее уже сломали). Те же ключи, которые открывают двери на первом этаже, открывают комнаты 6-ти монстров. Из них я убил только 5. Beast of 1000 eyes оказалась мне не по зубам. Из оставшихся 5-ти четырех убить достаточно легко. Демона 9-ти миров можно убить так: сделайте всю команду невидимой и отравите его. Это Вам удастся не с первого раза. Когда он будет отравлен, ждите, пока он умрет. Ждать придется долго...

Самое главное - слева от двери в Hall of the Past над водой есть кнопка. Она открывает длинный коридор, в конце которого лежит Radiant Jewel. Возьмите его, поднимитесь на поверхность (на остров). Найдите там 2 башни. В каждой из них одна стена - иллюзия, сквозь нее можно пройти. Используйте в одной из башен Radiant Jewel. Возьмите из статуи Locket of the Tomb. Вернитесь на второй этаж подземелья.

Итак, мы подошли к двери в Hall of the Past. Как ее открыть, я не знаю до сих пор. В этом месте мне пришлось пройти сквозь дверь. Вот как это можно сделать.

Вылечите своих персонажей от всех поражений. Здоровье, stamina и волшебная энергия должны быть у всех 100% (проверьте на всякий случай это на картинке персонажа по цифрам!). Подойдите к двери в Hall of the Past. Запишите игру. Сделайте шаг назад, не поворачиваясь. Сразу же запишите игру второй раз в save-файл с другим названием. Никакие повороты, поединки, перекладывания предметов и т. п. между этими двумя "спасениями" не допускаются!!! С помощью PCTOOLS (или другой удобной для Вас программы) сравните полученные 2 save-файла. Понятно, что они будут различаться координатой Вашего местонахождения и чем-то еще (т. к. в игре имеет значение время, помните: день, ночь и т. п.). Третье или четвертое по счету различие соответствует месту в save-файле, где фиксируется координата Вашего отряда. Установив это место (relative sector и displacement), измените координату соответствующим образом: если, например, перед дверью в этом месте стоит "2", а за шаг до двери - "3", поставьте в этом месте "1" и при загрузке спасенной игры из этого файла Вы окажетесь за дверью. Если мои объяснения не очень понятны, обратитесь за помощью к тому, кто разбирается в этом лучше Вас...

Кстати, этот способ проникновения сквозь стены применим и в других играх такого типа. Так я с успехом использовал его в игре "Ishar", в которую очень рекомендую поиграть. Там мне удалось не только проходить сквозь стены, но и добавлять персонажам деньги, способности и предметы. Используя описанный выше метод, я прошел игру до конца, не зная ни одного рецепта для Magic Flask. Но об этом - в другой раз...

Итак, мы за дверью. Дальше начинается самый сложный лабиринт во всей игре. Насколько я помню, там не нужны предметы извне. Нужна лишь память, логика и пространст-

венное воображение. Чаще спасайте игру. Используйте Wizard Eye и Locate Object. В лабиринте много этажей - сейчас уже не помню сколько. Где-то есть источник, восстанавливающий волшебную силу. На каком-то перекрестке всегда появляются монстры - отличная возможность поднять уровень! Еще одно обстоятельство существенно облегчает игру - в лабиринте нет ни одного места, попав в которое Вы не смогли бы выбраться наружу. Некоторые телепортеры перебрасывают Вас каждый раз в новое место - имейте это в виду.

В конце концов Вы окажетесь перед телепортером, который приводится в действие кодом, указанным в Crystall Map. Прочтите очень внимательно то, что в ней написано. Нажмите кнопки на стенах в таком порядке:

1. DRAGON
2. TOWER (это то же, что Obelisk - см. Карту)
3. MOON
4. CROSS (остров и крест - см. Карту)
5. SKULL (ночь и смерть - см. Карту)
6. STAR (Astral - см. Карту)
7. EGG

8. SUN - эту кнопку я нажал последней, т. к. в Карте про нее ничего не сказано - в слове Dominae только 7 букв.

Встаньте на пентаграмму. Где-то рядом откроется телепортер, через который Вы попадете к лестнице на нижний этаж.

Карту последнего, нижнего этажа лучше зарисовать на бумаге. Пройдите по всем Золотым Кругам на полу в том же порядке, в каком нажимали кнопки на стенах: код - в Crystall Map (см. выше). Если не сообразили - подсказу:

- |             |
|-------------|
| 1. DRAGON   |
| 2. TEMPLE   |
| 3. SERPENT  |
| 4. BOAT     |
| 5. CRYPT    |
| 6. STAR     |
| 7. SPHINX   |
| 8. CRYSTALL |

Затем найдите в дальнем южном конце лабиринта (вход туда - с юго-восточного угла) потайную кнопку на стене. За ней - Tomb of the Astral Dominae. Если Вы правильно прошли по Кругам, решетка поднимется сама, как только Вы к ней подойдете. Встаньте на то место, где в полу скрыт Astral Dominae. Используйте Vitalia's Device, полученный в Forbidden Zone, New City. Отдайте Vi Domina Ring of the Globe и Locket of the Tomb. После поединка с Dark Savant отправляйтесь в Sky City к Космическому Кораблю. Отдайте Dark Savant Astral Dominae - у Вас нет выбора: если этого не сделать, он убьет Вас на месте. Садитесь вместе с Vi Domina в Космический Корабль и - в погоню за Dark Savant...

## DARK SUN: SHATTERED LANDS

Фирма - Strategic Simulations Inc. Год выпуска - 1994

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требования к машине:

Процессор: 386

Монитор: VGA

Память: 1 MB EMS

Место на диске: 17Мб +1.3/каждую сохраненную игру

Управление: Мышь + клавиатура

Звук: PC Speaker, Adlib, Sound Blaster, SB Pro, SB 16, Pro Audio Spectrum, General MIDI, Gravis Ultrasound, Aria, Roland LAPC-1 / MT-32, Adlib Gold; предусмотрена поддержка двух отдельных карт для звуковых эффектов и для музыки.

### ПРЕДИСТОРИЯ

Игра "DARK SUN" не может претендовать на особую революционность в области ролевых игр, но это определенно шаг вперед для игр серии Dungeons & Dragons фирмыSSI. В ней соединены: современная графика, хороший звук, приличный интерфейс и очень неплохой сценарий. Как и прежде, упор в ней делается на ведение боев местного значения.

Предыстория игрушки такова - мир Темного Солнца (Dark Sun) подвергся магической атаке, в результате которой из него были высосаны последние жизненные силы. Плодородные прежде земли превратились в пустыни с разбросанными там и сям городами с тиранами колдунами-царями в качестве правителей. Кроме городов, имеются деревни, где нашли убежище беглые рабы.

Вы вступаете в игру в качестве предводителя группки из четырех гладиаторов, обреченных драться насмерть на арене. Ваша первая цель - выбраться из подземных застенков. Ваша глобальная цель в этой игре - объединить деревни против карательной армии из города.

Генерация персонажей происходит в соответствии с классическим сводом правил Advanced Dungeons & Dragons, к которому добавлены специальные опции Dark Sun. Ваши персонажи могут быть людьми, карликами, мулами (mule - смесь человека с карликом), эльфами, полуэльфами, гигантами, полугигантами, халфлингами и насекомообразными три-кинами (thri-keen). Специализироваться они могут в следующих профессиях: боец, гла-

диатор, клерик, друид, персервер (маг, специализирующийся на окружающей среде), вор, рейнджер, псионист (маг-интеллектуал). С выбором специализации персонажа тесно связаны его бойцовые и магические качества. В отличие от других RPG, все персонажи Dark Sun обладают определенными псионическими возможностями. В игре предусмотрена возможность как автоматической, так и "ручной" генерации персонажей.

Перемещение группы в игровой среде происходит в реальном масштабе времени до того момента, когда нужно податься. Бой происходит в режиме попеременных ходов. Во время боя применяется интерфейс типа указал/кликнул. С помощью клика правой клавишей мышки Вы можете выбрать тип действия для члена группы - двигаться/нанести удар в ближнем бою, посмотреть, сделать выстрел из дистанционного оружия и т.д. С помощью левого клика Вы приказываете персонажу выполнить указанное действие. При наложении заклинания, воздействующего на определенную область, площадь его воздействия будет очерчена цепочкой точек. Имеется возможность передачи управления персонажем во время боя компьютеру.

Игровая среда поделена на прямоугольные регионы. В любом из них Вы можете просмотреть карту региона с высоты птичьего полета, а также просто просмотреть весь регион, пользуясь скроллингом экрана. Короче, проблем с картографированием в этой игре у Вас не будет.

Основные трудности при прохождении игры будут связаны с боями. А основная информация для достижения успешного финиша будет получена Вами в процессе ведения диалогов, которых будет предостаточно. Во время диалога Вам будет предложено меню, из которого Вам предстоит выбирать интересующие Вас направления разговора. В каждом регионе Вы сможете узнать, что собственно происходит, кого нужно прикончить или спасти, чего нужно раздобыть и т.п. Зато у Вас появится текущая цель, притом оправданная. Вы не просто будете поколачивать одну группу тварей за другой, а в борьбе за очередную светлую (или не очень) идею.

Концепция игры не может претендовать на особую оригинальность: Вам нужно объединить деревни с беглым населением. Для каждой деревни нужно решить специфичную задачу. После завоевания лояльности всех деревень Вы поведете их в бой против армии города.

Кроме основного квеста, в игре присутствует несколько второстепенных.

#### **УПРАВЛЕНИЕ КЛАВИАТУРОЙ**

##### **Вне боя**

1-4 - Сделать соответствующий персонаж лидером группы

5 - Разъединить группу

6 - Объединить группу вокруг лидера

F1 - Сохранить игру (не во время боя)

F2 - Загрузить игру

F3 - Выход

F4 - Вкл/Выкл музыки

Esc - Выход

O - Карта (вид сверху)

I - Рюкзак

N - Центрирование экрана на лидере

E - Просмотр эффектов текущих заклинаний

C - Наложить заклинание/Применить псионику

U - Наложить заклинание/Применить псионику

##### **Во время боя**

G - Охранять(стоять, пока кто-нибудь не подойдет достаточно близко, чтобы было можно нанести удар)

W - Ждать (ничего не предпринимать до конца хода)

#### **УПРАВЛЕНИЕ МЫШКОЙ**

##### **В основном экране**

Левая: выполнить действие, указанное на иконке

Правая: циклический перебор между двигаться/атаковать/смотреть/предмет

Примечание: если иконка действия перечеркнута красной чертой - Вы не можете выполнить указанное на иконке действие.

##### **В экране карты**

Левая: центрирование экрана на указанной области.

Вы представлены синей точкой. Оранжевые точки - другие персонажи. Первая из подсказок: оказавшись в новом регионе, посмотрите на его карту, найдите на ней оранжевые точки. Как правило, Вы сразу же сможете определить, каких мест нужно избегать, а к каким - отправиться за добычей. Ищите на каждой карте сундуки и мешки.

Примечание: если по курсору мышки видно, что Вы можете что-нибудь сделать, а само действие у Вас не получается, это означает, что Вам нужно предварительно поговорить с кем-нибудь или что-нибудь сделать. Проверьте все подряд - полусыпанный песком скелет,

свежеизготовленный труп, шкаф, даже дырку в земле или стене. При этом Вы можете натолкнуться на массу интересных вещей.

#### **В экране рюкзака**

Левая: выбор предмета (он становится курсором)

Правая: посмотреть на предмет.

После того, как курсор стал предметом, Вы можете перенести этот предмет в рюкзак другого персонажа (для этого нужно кликнуть на нужном портрете слева). Одинаковые стрелы можно складывать вместе - для этого нужно кликнуть ими друг на друга. Собирайте все появившиеся по дороге стрелы. Они ничего не весят, а когда группа раздобудет крутые луки, эти стрелы смогут доставить противнику массу неприятностей.

#### **ЭКРАН ПРЕДМЕТА**

Кликните на кнопке Info - Вы узнаете, кто этим предметом сможет воспользоваться (поименно).

Правый клик на иконке магического воздействия - Вы узнаете, какое заклинание можно сотворить с помощью данного предмета и/или его магические свойства.

Левый клик на иконке магического воздействия - применение предмета.

Если свойства предмета неизвестны, попытайтесь экипировать такой предмет или применить. Если это рукопись, на ней, вероятнее всего, содержится какое-нибудь сообщение.

Для того, чтобы выучить заклинание с рукописи, примените это заклинание во время его просмотра. Появится сообщение "XXX Learned the spell" (XXX изучил заклинание).

#### **ЭКРАН ЭФФЕКТОВ**

Кликнув на эффекте, Вы отмените его действие. Если это было заклинание - Вам придется наложить его повторно. Если эффект возник в результате применения предмета - возьмите этот предмет у персонажа, а потом экипируйте его повторно.

#### **ЭКРАН ПРИМЕНЕНИЯ/НАЛОЖЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ**

Если Вы сражаетесь, творить заклинания могут только те персонажи, портрет которых заключен в желтую рамку. В мирное время магией может баловаться любой. При появлении магического эффекта - над портретом персонажа сверкнет золотая звезда.

По поводу псионики: если поместить курсор на тип псионической магии - в нижней части экрана появится ее название и два числа. Первое - соответствующий контрольный номер (из 20). Второй - количество поинтов псионической силы, которое необходимо для использования этого типа псионики. Действие псионической магии длится до момента отдыха.

Наложение заклинания (магического или псионического) выполняется левым кликом. Некоторые из них могут быть применены только к персонажу, который их накладывает, другие - к любому персонажу игры. Если верно последнее - курсор превратится в иконку заклинания. Кликните ею на портрете нужного персонажа или на иконке маленького солнца, если нужно наложить это заклинание на кого-нибудь другого.

Примечание: если заклинание имеет областное действие, появится окружность (прямоугольник) из точек, которая покажет попадающую под эффект область. Все попадающие под эффект такого заклинания персонажи будут выделены белым очертанием. Помните об этом, применяя штуковины типа Fireball, чтобы не досталось своим.

Правый клик на типе магии вызовет появление информационного окошка.

Клика на Mage/Priest/Psionic, Вы будете осуществлять перебор возможностей для данного персонажа. Клик на Level/Type Of Power (Уровень/Тип магии) приведет к перебору доступных уровней заклинаний или перебору дисциплин псионики - Metabolic/ Telepathy/ Kinetic (Метаболизм /телепатия / Кинетика).

#### **ПСИОНИКА**

Если Вы применили псионическую магию и получили сообщение "Power check failed", то Вы потеряете половину псионических поинтов. Вы можете изучать новые псионические заклинания и увеличивать свои способности в псионике во время роста уровня Вашего персонажа.

При достижении нового уровня Вам предложат выбрать из нескольких доступных для получения псионических заклинаний в различных дисциплинах. Число, помещенное между кнопками переключения дисциплин и выхода, сообщит Вам количество заклинаний, которое Вы можете выучить. Обычно оно равно 1 или 2. При помещении курсора на иконку появится надпись "learn XXX" (изучить XXX) или "Increase XXX до XX" (Увеличить XXX до XX). Увеличение усилит Вашу мощь, а изучение позволит узнать новое заклинание. Другой способ узнать заклинания - заполучить псионический браслет. Они выглядят как огромные кольца без камней, ими могут пользоваться только псионисты, порядок их применения аналогичен порядку применения рукописей. Одновременно можно применять только одно псионическое заклинание. Если Вы примените другое - эффект первого отменяется. Если в Вашем распоряжении нет ничего лучшего - применяйте Mind Blank, которое ничего не стоит, зато будет защищать Вас от ментальных атак других псионистов.

Примечание: заклинание клериков "turn undead" причинит 1000 поинтов вреда любым мертвым тварям (зомби, теням, вему, на что противно смотреть).

## ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Примечание: группа отдыхает, глядя на маленькие костры в специально выделенных местах. Найдите круг из маленьких камней и кликните на нем. Со временем Вы также понемногу регенерируете хит-поинты и психо-поинты. Единственный способ восстановить заклинания - отдых.

## СТАРТ

При создании персонажей (пол не играет значения) рекомендую собрать следующую компанию:

- полу-гигант гладиатор;
- эльф вор/псионист;
- человек - клерик;
- человек - презервер.

Что касается сферы специализации клерика, то огонь больше подходит для боя, вода - для лечения и т.п. Не забудьте повысить до максимального статистики Ваших персонажей. Если хотите остаться в живых после первой же драки, для этого кликните на маленьком сером квадрате возле каждой статистики.

## ОБИТАЛИЩЕ РАБОВ

Вы начинаете в качестве гладиаторов для боя на арене. Я рекомендую провести во время каждого выхода на арену несколько боев. Установите уровень сложности игры - легкий (Easy). Для этого перейдите в экран опций и кликните на иконке солнца в верхнем углу экрана. Оставайтесь на этом уровне в течение всей игры (это всего лишь снимет по несколько хит-поинтов с Ваших противников). Не забывайте подбирать деньги, которые будут швырять зрителя. Для этого Вам не нужно дожидаться конца боя. Просто кликните на деньгах иконкой "Смотреть". То же правило действует для тел поверженных противников - собирайте их до нитки по мере появления свежих трупов. Это также упростит задачу учета и контроля - Вы будете хорошо представлять, кого Вы уже обшарили, а кого - не успели. В любом случае продолжайте сражаться, пока не повысите свой уровень на несколько единиц. Не волнуйтесь по поводу применения заклинаний магии и псионики - просто вышибайте дух из Ваших оппонентов. Экспируйте все персонажи двумя мечами (или другими типами оружия), а также - метательным оружием. После возвращения в обиталище рабов отдохните, потом истребите две банды. У них Вы разживетесь неплохим снаряжением. Поговорите с девушкой, которая лежит на матрасе из соломы, и не забудьте ее спросить об побеге (у нее сильно болит голова).

Поговорите с trustee - это мужчина который бродит по Вашему обиталищу, скажите ему, что Вы хотите увидеться с типом из нижних комнат (the chef). Возьмите горшок (pot) в одной из комнат, отправляйтесь на арену подражаться.

Возвратившись в обиталище, подойдите к южной двери, trustee откроет ее для Вас. Найдите источник с водой, наполните пустой горшок и возьмите драгоценный камень (для этого разбейте горшки с зерном в этой комнате). Камень Вам не понадобится, но он стоит денег.

Еще одно развлечение в этом регионе: отправляйтесь в комнаты, которые находятся слева и ниже двери, - зомби выйдет наружу. Просто примените против него заклинание клерика turn undead, после этого обыщите северную стену. Вы найдете кнопку, которая управляет потайной дверью. Возьмите в этих комнатах, что сочтете нужным.

Когда будете готовы к побегу, пройдите в южные комнаты - комнаты шефа (chef's rooms), потом выйдите через западную дверь в комнату с фонтаном. Он не сможет поднять тревогу - шум воды помешает. После этого идите на запад к комнате лидера. Поторгуйте с ним, но, когда он будет проходить мимо Вас на выход, убейте его (все равно он замыслил предательство). Обязательно обыщите его комнату.

Важная подсказка: возьмите с собой все мешки и сундуки, которые Вам попадутся. Каждый из них занимает только одно место, а положить в каждый можно по шесть вещей. К моменту выхода из канализации Вы должны накопить их в достаточном количестве. Рекомендую рассортировать их по типу содержимого: фрукты - в одном, драгоценные камни - в другом и т.д.

Продолжайте исследовать регион - убивайте и грабьте. Обязательно обыскивайте все шкафы по несколько раз. Возьмите все зерно, которое находится в кладовой. В конце концов, проберитесь в северо-западный угол и с помощью самого сильного персонажа откройте решетку (grate). Вы окажетесь в канализации (sewers).

## КАНАЛИЗАЦИЯ

Прорубите себе путь сквозь людей-крыс, которые требуют от Вас денег. Пройдите на север и поговорите с лидером. Обменяйте Ваше зерно на баксы. После этого убейте здесь всех людей-крыс. Чтобы открыть решетки, поверните колеса около них. Некоторые откроются от одного взгляда, некоторых нужно заставить силой, а для сломанных Вам понадобится рычаг - кусок кости (bone crank), который Вы сможете взять в храме. После этого подойдите к решетке, за которой будут другие крысы-люди. Скажите им, что хотите увидеть их предводителя. После этого дайте согласие спасти его дочь.

Для выполнения этого поручения пройдите в храм, проломитесь сквозь решетку, убейте людей-крыс, откройте следующую решетку, убейте лидера (не забыли ограбить?). После этого возьмите bone crank (выглядит, как бедренная кость) в северной стене. Откройте сломанную дверь на севере. Обыщите комнату, потом развяжите девушку. Отведите ее к



лидеру, потом дайте согласие защищать храм черепа ( в верхней части региона, с другой стороны двери со сломанным колесом). После этого боя Вы получите магический шлем "Helm of contemplation".

После этого пройдите в черепной храм, который Вы только что отстояли, и поговорите с черепами. После небольшого диалога они дадут Вам множество вещей. Далее посмотрите в маленькое отверстие в северной стене этой комнаты. Возьмите все оттуда. Если в составе группы есть вор - пройдите в северо-западный угол канализации (по пути Вы должны пересечь поток грязи). Выберите вора лидером и пройдите у основания скалы. Заберитесь на скалу (без вора это невозможно). Убейте местный контингент, посмотрите на все скелеты и осмотрите отверстия в стене. Где-то в этой области должен находиться магический топор. Если с Вами нет вора - не волнуйтесь. Вместо этого пройдите вдоль реки по пути, ведущему на север, заглядывая во все дыры. В одной из них Вы обнаружите рычаг. Потяните за него (остерегайтесь западни) - Вы откроете потайной проход. После этого пройдите в северо-восточный угол канализации и примените посох Прохода (Staff of Passage), который Вы взяли в черепном храме. Двигайте вперед.

### ЛОГОВО DAGOLAR

Ничего сложного. Просто пройдите за мужчиной, который выразил желание помочь, и убивайте всех прочих. Здесь Вы сможете собрать неплохую добычу, в т.ч. кинжал +3. А убийство Dagolar пригодится Вам позже, во время разговора с другими героями.

### ОПЯТЬ КАНАЛИЗАЦИЯ

На этот раз пройдите через потайной проход. Вы окажетесь в рабских полях.

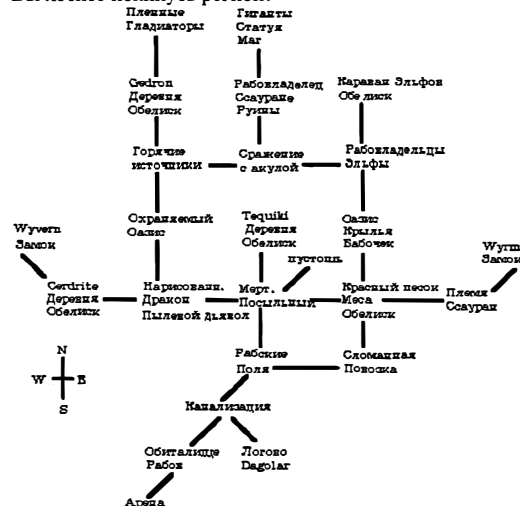
### РАБСКИЕ ПОЛЯ

Идите на восток, пока не дойдете до выпирающей кости. Убейте стражников и проломите стену. Унесите ноги на восток. Вы оказались в регионе со сломанной повозкой. Если Вы выиграли бой со стражей у главных ворот - Вы окажетесь в регионе мертвого посыльного.

### ЗА ГОРОДОМ

Ниже приведена карта окружающей местности. Из каждого региона может быть несколько выходов в направлении одной стороны света. Из них можно будет воспользоваться только одним.

Прямая линия означает, что Вы сможете перейти из региона в регион, просто перешагнув через соответствующую границу карты. Вам будет задан вопрос, действительно ли Вы хотите покинуть регион?



Диагональная линия означает нестандартный переход - им может служить вход в пещеру, решетка и пр. Эти входы не всегда находятся у края карты - в этом случае Вам придется побродить-поискать.

### ОПИСАНИЕ РЕГИОНОВ (Что делать?)

#### Сломанная повозка:

Поговорите с мужиками у повозки в центре. После этого отправляйтесь и убейте Magera (для удобства впредь будем их именовать просто гигантами), которые охраняют пленных. Имеется две группы. После этого опять поговорите с мужчиной. Делать больше нечего - уходите на север.

#### Красные пески/Меса:

Этот регион занимает в игре по важности второе место (после основной деревни). На уровне земли здесь бродит маг (sage). Скажите

ему, что принадлежите к альянсу "veiled alliance", - он презентует Вам палочку нахождения металла и драгоценный камень для обелиска. Он будет оставаться на этом месте и впредь. Вы сможете с его помощью идентифицировать любой магический предмет, который попадет к Вам в руки. На нижнем уровне меса есть тип, у которого для Вас есть несколько миссий. Первая заключается в следующем: нужно доставить экстракт Pith мужчине в деревне Tequiki. Вторая - добыть языки огненных угрей (Fire eel tongues), глаза песчаной твари-"завывателя" (sand howler eyes) и крылья бабочек (butterfly wings).

Последние находятся в оазисе с бабочками. Нападите на бабочку. После этого покай-

тес появившемуся мужику, скажите, что сожалеете о содеянном. Тот презентует Вам еще. После этого посадите семена (seed pod), которые лежат невдалеке, - он Вам даст еще крыльев (всего нужно около 13).

Чтобы добыть глаза, нужно прикончить sand howler. Если Вы выйдете из региона, а потом зайдете вновь и проделаете эту процедуру несколько раз - в регионе появится несколько этих тварей (на нижнем уровне).

Позже этот мужик поручит Вам добыть terror bloom. Эту штуку можно получить в деревне Cerdrite Village (см. ниже).

За выполнение миссий Вы будете получать деньги и магические предметы. Также в этом регионе имеется дрессировщик животных, который позволит Вам взять его животину (смахивает на огромного скорпиона) в обмен на мешок соли из региона Нарисованного дракона. При попытке выйти за пределы региона с дрессировщиком тварь убежит от Вас. Стоит ли с ней возиться? Правильно. Не стоит.

Относительно обелисков: огромные драгоценные камни (которые занимают практически все окошко для предмета в рюкзаке) предназначены для вставки в центральную часть этих обелисков. Некоторые обелиски лежат на боку (в регионе с месой), другие стоят вертикально (в деревне Tequiki Village). После того, как Вы вставите драгоценность в обелиск, Вы сможете телепортироваться к нему, применяя стержень Llod's god, который Вы получите от предводителя в Tequiki.

#### **Племя Ссауран:**

Эти парни уговорят Вас атаковать кучу теней, а после этого нападут на Вас сами. Замок - источник проблем каравана эльфов. Пройти его непросто, я рекомендую просто не совать туда нос. На Ваше усмотрение, а также на Ваш страх и риск.

#### **Мертвый послыльный:**

Он находится возле южного выхода, а в юго-западном углу имеется место для отдыха. В этом месте бродит Ссауран (ящерицеобразный). После разговора с ним и преследования смерча (dust devil) в регионе нарисованного дракона, вернитесь сюда и расскажите этому парню о племени.

В конце игры именно здесь произойдет решающее сражение.

#### **Деревня Tequiki:**

Это Ваша база. Здесь находится один из обелисков и имеются ремесленники, которые изготавливают луки, доспехи и оружие. Поговорите с лидерами и начните организовывать союз против Драг. Впоследствии, когда Вы будете появляться здесь после привлечения на свою сторону очередных союзников, Вы будете получать награды. Также после того, как Вы принесете сюда Pith, адресат делает экстракт и попросит Вас отнести его в деревню Gedron Village. Согласитесь, Вам все равно туда нужно.

#### **Оазис/крылья бабочек:**

См. описание региона с месой (выше).

#### **Нарисованный дракон/пылевой дьявол:**

В глазу дракона скрыто сокровище, чтобы его получить - примените лопату (shovel). Поболтайте с Ссаураном, после этого поговорите с мужчиной, который в северо-западном углу движется по специальному алгоритму в поисках просвещения. Следуйте за ним (шаг в шаг), пока не получите понтиты опыта. В процессе Вы будете получать краткие сообщения, таким образом Вы будете знать, правильно Вы делаете или нет. Потом мужчина продаст Вам псионические браслеты (они стоят 9000, но с их помощью Вы получите новые заклинания). Также здесь есть клиент, собирающий соль. Купите у него мешок соли за 1800 (сбейте переговоры). Вы сможете обменять эту соль на Mystaurail в регионе месы.

#### **Охраняемый оазис:**

Вы здесь обнаружите кучу стражников и рыцаря храма. Сделайте Вашим лидером псиониста и обманите стражников. После этого поговорите с их предводителем. Скажите ему, что у Вас есть послание из Драг от Dagolar, что ему нужно обыскать пустыню. Покажите ему Ваши приказы, после этого доминируйте его мозг (Вам будет задан соответствующий вопрос). Это должно сработать (Вы не забыли предварительно сохранить игру?). После этого, когда он построят своих людей в колонну, примените на них заклинание "Fireball" или "Wall of fire" и очистите оазис от их присутствия. За это Вы получите 4000 понтитов опыта.

#### **Горячие источники:**

Здесь Вы встретите сумасшедшего рыцаря храма, который копает медь. Просто убейте его и всю его охрану. Освободите рабов. Нет проблем. Если есть желание, перед разборками можете немного поболтать.

#### **Сражение с земляной акулой:**

Разыщите оранжевые точки на карте, отыщите следы на песке. Этот бой не будет слишком сложным.

#### **Рабовладельцы-эльфы:**

Скажите охране, что Вам нужно повидать лидера. После этого пройдите мимо первой стены, потом вдоль нее на юг, далее - на запад, пока не встретите лидера. Не идите за охран-

ником, он заведет Вас к рабам. Убедите предводителя эльфов вступить с Вами в союз. После этого Вам нужно убить рыцарей храма и их охрану. Лидер даст Вам магическое оружие. Впрочем, Вам лучше его продать, т.к. оно требует для применения две руки, а Вам предпочтительнее драться двумя орудиями, а не одним.

#### **Караван эльфов:**

Здесь можно кое-чем поживиться. Kel в западной повозке продаст Вам любопытные предметы, включая драгоценный камень для обелиска. Кстати, в этом регионе также имеется обелиск. Поговорите с девушкой в центре посетителей в северо-восточном углу. Продавец вина попытается Вас отравить. Обвините его в этом и пожалуйтесь предводителю каравана (caravan master) - Вы получите определенную сумму.

#### **Деревня Gedron Village:**

Отдайте экстракт "Pith extract" девушке в доме с больными в постелях. После этого поговорите с майором в большом центральном доме. Wygmias предложит Вам найти части статуи. Соглашайтесь. Одна часть находится у рабовладельцев Ссауранов, а другая - у друидов в регионе "Гиганты/Статуя". Но сначала Вам нужно освободить стражников деревни. Они находятся в плену в регионе "Пленные гладиаторы". Потом отправляйтесь добывать части статуи (см. описание соответствующих регионов). Вернувшись, принесите части Wygmias, поместите их на статую, убейте Wygmias, потом убейте статую. После этого приведите гладиаторов из места заточения в деревню.

#### **Рабовладельцы Ссауране:**

Просто перебейте их и возьмите кусок статуи. Это самый простой и быстрый вариант.

#### **Гиганты и Статуя:**

Перебейте гигантов. После этого найдите в палатках крюк (grappling hook). Примените крюк на мосту. После этого подойдите к краю моря sea of silt. Пройдите дальше и спасите девушку. Разделайтесь с тварями с щупальцами.

#### **Деревня Cedrite Village:**

Попав сюда в первый раз, убейте Wyvrens и бандитов. После этого поговорите с карликом - изготовителем карт (mapmaker) и лидером. В конце концов карлик отведет Вас ко входу в пещеру.

Но сначала добудьте Terror bloom (для региона с месой). В одной из комнат города возьмите на полу рог (horn). Пройдите к дереву в северо-западном углу. Используйте рог (подуйте в него) и убейте тварь в тени дерева (rampager). При этом нужно подойти к нему поближе. Должен появиться terror bloom. Если этого не случилось - загрузите сохраненную игру и сделайте следующую попытку.

В любом случае потом пробирайтесь в пещеру.

#### **Пещеры:**

Сначала побеседуйте с мужчиной в нижней центральной пещере. Согласитесь прикончить черных пауков на высших уровнях. После этого поговорите с изгнанником (outcast) в западной части нижних туннелей. Он поможет Вам попасть на верхние уровни. Для использования веревки сбросьте ее с края скалы, после этого используйте ее (она лежит на земле). Это единственный способ забраться наверх, если с Вами нет вора. Взойдитесь по западной скале, зайдите в первую комнату на западе (на земле есть большая печать - не нужно по ней ходить). Проломитесь сквозь кирпичную стену и убейте подоспевших противников. Ограбьте сокровищницу. Экипируйте ожерелья (necklaces). При этом выделите Вашему лидеру золотое ожерелье (golden necklace). После поговорите с царицей пауков и дайте согласие очистить для нее грибной сад. Пройдите в конец сада (на восточном крае карты, там в полу есть отверстие) - бросьте золотую подвеску (golden pendant) в это отверстие. После этого вернитесь и поговорите с принцем Click-Thunk. При этом Вас атакует королева (со словами о Вашей награде). Это сражение простое: Вам нужно укокошить королеву и всех темных магов и при этом сохранить жизнь принцу Click-Thunk. К тому же, темные маги не будут видны до того момента, пока они Вас не атакуют. Два паука справа от королевы - маги, для начала познакомьте их с Fireball. Я порекомендую перед дракой наложить на принца все имеющиеся в Вашем распоряжении защитные заклинания (типа: aid, barkskin, stoneskin, prayer и т.п.), чтобы обеспечить его "выживаемость" во время разборки. И постарайтесь не атаковать обычных темных пауков. В противном случае Вам придется драться со всеми. После этого договоритесь о мире с пауками. Пройдите к изгнаннику и получите Вашу награду. После этого пройдите ко входу в замок в северо-восточном углу.

#### **Замок:**

Нижний уровень замка достаточно прямолинеен. Бродите и убивайте все, что шевелится. И грабьте. Пробритесь в северо-восточный угол к лестнице, которая ведет наверх. Пока не ходите в юго-восточный угол. Также избегайте темного лабиринта - не пересекайте мерцающий на полу знак. Поднимитесь по лестнице и убейте Тага (она просто исчезнет). После этого пройдите в северо-западный угол и убейте там земельное элементаря (earth elemental), освободите друида и поговорите с ним. Он даст Вам ветряное зелье (wind potion) и ключ к комнате лидера. Опять убейте Тага (она успела к этому времени восстановиться), после этого примените ветряное зелье, чтобы избавиться от нее навсегда. Отправляйтесь убивать

лидера (ох, и кровожадное игрище!). Ключ к комнате с сокровищами у него под кроватью. Вернитесь к друиду - поговорите с ним. К этому моменту в Вашем распоряжении должны быть змеиные сапоги (serpend boots). Спуститесь по лестнице и прикончите вродов (vrock) в северо-восточном углу (это крутые противники, они обладают иммунитетом против оружия и заклинаний, Вам нужно применять псионику, лично я кастанул огненный щит на моего мага, всех остальных отвел в сторону и они поубивали себя сами, нанося удары по магу). Пройдите сквозь иллюзию стены и соберите пожитки в этих комнатах. Возьмите меч - El's Drinker- это лучший клинок в игре. Он не только металлический +2, но он также вытаскивает хит-поинты у противника и передает их Вам.

Пограбьте и уходите. Если Вы получили все, что нужно, возвращайтесь в Tequiki - они сообщат Вам, что приближается армия, что сражение начнется, как только Вы выйдете за ворота.

#### Tequiki (опять):

К этому моменту Вы должны иметь следующих союзников: эльфы-рабовладельцы, деревни Cedrite и Gedron. После сбора новых наград за привлечение новых союзников в своем доме выходите через южные ворота. Начнется пылевая буря. Откроется храм. Заходите в него.

#### Храм:

Поговорите с товарищем у входа. Возьмитесь раздобыть для него джинна (genie). После этого пройдите в храм и идите по кровавому следу в тронную комнату. Поговорите с царем теней (shadow king). После этого пройдите к Ллоду (Llod). Зайдите в склеп в верхней средней части карты, поговорите с тенью. Согласитесь поменять его тело на джинна. Возьмите поддельное тело (не волнуйтесь по этому поводу) в западном конце храма. После того, как оно растворится, пройдите через зеленый квадрат - Вы телепортируетесь в восточные комнаты. Пройдите на север и возьмите реальное тело (Вам придется убить пурлорнов - purllorns). После получения тела пройдите через другой телепорт и вернитесь в склеп. Поместите тело на среднюю платформу, получите джинна. Пусть Вас не волнует восстановление города: сначала попросите джинна об излечении - это желание N1. Сохраните и наложите максимальное количество защитных заклинаний - приготовьтесь к бою. После этого используйте джинна опять - попросите у него помощи в сражении с армией дьявола (желание N2). Он телепортирует Вас на поверхность для драки с предводителями вражеской армии.

#### Финальное сражение:

Оно состоит из двух раундов. В первом участвуют около 10 магов и псионистов (их нужно прикончить в первую очередь, т.к. их заклинания могут существенно попортить Вашу шкуру). Вы также сможете получить определенную помощь от лидеров Ваших союзников. После победы в первом раунде сохраните игру и вызовите еще раз джинна. Загадайте ему третье желание - пусть он Вас вылечит еще раз. После этого наложите по новой подготовительные заклинания и приготовьтесь к очень крутому сражению.

Элитная охрана дерется очень здорово. Вам, как и во время первого раунда, нужно прежде всего уничтожить магов противника. Примените серию заклинаний "Огненная стена" (Wall of fire). Компьютер на них не реагирует. Противник, проходя сквозь них, будет терять хит-поинты. Если Ваш заклинатель не в состоянии накладывать заклинания - применяйте магические палочки. В любом случае лучшую защиту и самое классное оружие отдайте перед сражением гладиатору. Ему же вручите меч El's drinker. Пустите его в гущу врагов, пусть займется магами и лидером. Меч поможет ему выжить.

Убейте всех и Вы победите в игре.

Ниже приведен перечень игровых ситуаций, в которых Вам нужно сохраниться:

- перед входом в храм;
- сразу после телепортации в восточные комнаты, где находится тело героя;
- перед первым раундом финального сражения;
- перед финальным раундом.

И последнее: на случай, если Вам встретится не взломанная версия, ниже приводятся пароли. Игра запрашивает ввести из руководства: слово XXX, на странице УУУ, в строке ZZZ, первая буква такая-то.

8, 35, 2, a - agile	1, 28, 14, l - level	5, 12, 4, b - box	1, 3, 2, h - honor
4, 13, 4, l - large	5, 21, 10, c - class	7, 33, 5, f - foes	1, 4, 13, s - slaver
3, 19, 6, s - stronger	6, 29, 1, e - every	5, 27, 8, s - share	2, 10, 6, h - humans
3, 9, 3, c - choose	2, 26, 4, a - armor	7, 7, 3, g - game	3, 27, 3, w - water
2, 15, 2, p - power	3, 14, 1, p - pouches		

## FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Фирма - INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS. Год выпуска - 1995 г.

### ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ

Память RAM: не менее 540 К

Место на винчестере: 23 Мб

Мышка: желательна

Звук: Adlib, Soundblaster, Roland

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Действуйте мышкой. Ниже приведено назначение функциональных клавиш:

F1 - меню для сохранения (загрузки) игр и настройки игровой среды;

F5 - начать игру сначала;

F10 - выход из игры.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОДЫ

Во время игры Вы можете воспользоваться приведенными ниже кодами. Вводить их можно в любой момент игры. При правильном вводе рамка экрана подсветится розовым цветом.

GRIMLEY - Общая информация.

ZEROXPARK - Выбор любой комнаты.

KOWAMORI - Повышенная скорость игры.

NEUROTOX - Пройграть мелодию с диска.

GRIMLEYZ - Проверка CD.

## ЗАПУСК ИГРЫ С ПАРАМЕТРАМИ

Используйте приведенные опции в качестве параметров командной строки:

/c - для переконфигурации драйвера звуковой карты;

/gr - пропустить загрузку инструментов для карты Roland (если они уже загружены);

/t - всегда показывать субтитры;

/pi - пропустить вводный сюжет.

## ВВЕДЕНИЕ

Если не считать необычной интродукции, все в этой игре выглядит вполне знакомым. Тем более, если Вы уже имеете опыт борьбы с играми типа "Indiana Jones and the Fate of Atlantis". Вполне удовлетворительная графика (уровня "Monkey Island") и анимация, простой интерфейс, весьма приличный звук, блондинистый антигерой и рехнувшийся профессор.

Прохождение игры не доставит особых сложностей опытным игрокам, предлагаемые головоломки вполне поддаются разрешению, к тому же подсказок будет достаточно.

Примечание: в скобках приводятся слова и отрывки фраз, которые должны появиться при наведении на них курсора или при подборе необходимых ответов.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Каждый экране обшарьте мышкой, иначе Вы можете не понять, о чем идет речь. Говорите со всеми доступными персонажами. Каждый диалог проводите до самого завершения. Некоторые строки просто не появятся, если не были активированы предыдущие. Если диалог закончится, иницилируйте его еще раз до тех пор, пока не будут перебраны все возможные направления разговора. Время от времени ход игры будет прерываться демонстрацией событий, происходящих в других местах. Пусть Вас это не волнует. Кстати, не забывайте регулярно сохранять игру!

## ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Итак, после просмотра вводного сюжета Вы получаете контроль над действиями главного персонажа.

### Комната отеля

Посмотрите на дверь, плакаты и окно. Используйте шнур для занавесок (curtain cord), посмотрите на плакаты и зеркало (posters and mirror), возьмите парик (wig). Прихватите простыню (sheet), посмотрите на другую, возьмите ее тоже. Свяжите обе простыни, после этого привяжите полученную веревку к радиатору отопления. Спуститесь по этой веревке в люк.

### Склад

Осмотрите полки, передвиньте лестницу (ladder), возьмите ломик (crowbar) и фальшивый бюст, взберитесь по веревке из простыней, вскройте ломиком сундук и посмотрите на него. Возьмите полотенце (towel). Спуститесь повторно вниз. Попытайтесь открыть красную дверь справа, Вы обнаружите, что она заперта. Пройдите в дверь, которая расположена сверху сверху.

### Вестибюль отеля

Постарайтесь не приближаться к двум отрицательным типам (если хотите - попытайтесь выйти, только не забудьте предварительно сохранить игру). Посмотрите на ключ на столе и поговорите с клерком. Продолжайте говорить с ним до тех пор, пока не появится строка, в которой говорится о том, что Вы друг Лолы (Lola's friend). После этого он позволит Вам взять ключ. Возьмите его и вернитесь в складскую комнату.

### Комната Лолы

Откройте ключом красную дверь и зайдите в комнату Лолы. Последовательность Ваших ответов особого значения не имеет, обязательно попросите ее Вам помочь. Она пройдет в душ и попросит Вас дать ей полотенце, которое имеется в Вашем распоряжении. Дайте ей полотенце, в обмен Вы получите платье. Выходите в складскую комнату.

Наденьте платье, пройдите в вестибюль и через входную дверь к грузовику.

### В дороге

Переоденьтесь, для этого примените Вашу одежду. Цыпленка (chicken) примените на Рико (Rico). Возьмите солому (hay) - откроется емкость с маслом. Возьмите ее и примените на Рико в машине.

### Аэродром

Поговорите с Андерсоном (Anderson). Порядок фраз значения не имеет: что бы Вы не сказали, в конечном счете Вы сшибете его с ног. После этого Вы взлетаете - просмотрите вставку.

### После крушения

Откройте мешок (duffel bag) и осмотрите его: Вы возьмете нож (knife) и зажигалку (lighter). Осмотрите залитые водой сидения - Вы найдете подмокший купон из книжки комиксов. Поговорите с механиком Спарки, расспросите его о припасах (supplies) - он даст Вам колбаски (beef jerky). Поговорите также с девушкой. Откройте люк (hatch) и выйдите из самолета на огромный лист лилии (lily pad). Осмотрите его. Покормите колбасками (jerky) рыбок-пираний, возьмите обломок самолетного пропеллера (propeller), используйте нож на стебле листа лилии (lily stem), после этого примените пропеллер на листе лилии. Ваши спутники присоединятся к Вам сами.

### Место крушения самолета

Поговорите со Спарки. Пройдите вниз и влево, осмотрите веревку, которая поддерживает мост. Обратите внимание на банан. Выйдите наверх, опять наверх. Поболтайте с попугаем. Вы узнаете от него о похищении принцессы Азуры - предводительницы местных амазонок. С помощью ножа срежьте лиану (vine). После этого вернитесь к мосту, примените лиану на веревке. Теперь Вы сможете пройти по мосту и взять банан.

Вернитесь в экран, где Вы говорили с попугаем. Выйдите наверх. Поговорите с гориллой. Скажите ей, что Вы не говорите по-обезьяны (dont speak ape). Потом спросите, не горилла ли перед Вами. И, наконец, скажите, что Вы знаете, что гориллы живут в Африке и поэтому гориллы здесь, в Южной Америке, быть не может (shouldnt be there). Горилла исчезнет. Вы пройдете с скальному столбу (pinnacle).

Отсюда Вам открывается вид на все места, которые Вы можете посетить (в любом порядке). Отправьтесь в ...

### Магазин Боба (TRADER BOB'S)

Пройдите влево, пока не увидите магазин. Войдите в магазин, поговорите с продавцом Бобом. Он расскажет Вам о похищении принцессы. Скажите ему, что Вы согласны оказать помощь (you will help). Дайте Бобу колбасу (beef jerky). Он посчитает, что не сможет принять ее бесплатно, и даст Вам денег. Купите пылесос (vaccum cleaner) и отправляйтесь на скалу.

### Джунгли (JUNGLE)

Поговорите с Bud и Skip (с каждым в отдельности). Во время разговора со Skip скажите ему о Вашем друге, помешанном на комиксах с главным героем Commander Rocket, о том, что у него есть все выпуски, кроме одного (every one but one), - того, в котором командер Рокет противостоит чикагской преступности (Chicago Mob). Скип (Skip) даст Вам этот комикс. Дважды пройдите направо (мимо водопада). Поговорите с гориллой в костюме динозавра. Ваш герой должен сказать, что он уже видел эту обезьяну (You're the ape i saw earlier) и что она не должна существовать (You don't exist). Пройдите сквозь полое бревно. Примените пылесос на осах (wasps), которые вьются над орхидеей. Возьмите орхидею (Orchid) и пройдите в следующий экран (на восток). Посмотрите на каменное изображение. Появится амазонка, которая проделает кое-какие манипуляции с каменной резьбой. После того, как она исчезнет, попытайтесь поманипулировать кнопками на каменном изображении. Вы попадете в ловушку.

### Темница храма амазонок

Поговорите со стариком (слева). Скажите ему, что Вам нравятся куклы-марионетки (hand puppet). После этого старик буквально насильно заставит Вас взять куклу. Появится Фэй (Faue). Извинитесь перед нею (Okay, I'm really, really sorry). После этого она освободит Вас. Поднимитесь по лестнице и выйдите из храма. Обойдите бассейны и идите влево.

### Джунгли

Пройдите сквозь полое бревно и направляйтесь вниз.

### Миссия

Дайте банан обезьянке с кокосовым орехом (cocosnut), взамен банана Вы получите кокос. Поговорите с Мэри-Лу (Mary-Lou). Вернитесь на скалу.

### Магазин Боба

Попробуйте поговорить с пигмеем. В магазине пообщайтесь с Наоми (Naomi), спросите ее, где она так здорово научилась говорить по-английски. Отдайте орхидею Бобу. Он даст Вам сачок (net) и присвоит Вам с этой минуты статус особого покупателя. Возьмите сачок.

### Место крушения самолета

С помощью сачка достаньте бутылочку с духами из воды. Дайте Спарки книжку с комиксами. Он даст Вам напильник (file). Возьмите еще один банан в экране с мостом.

### Миссия

Поговорите с Мэри-Лу. Обменяйте напильник на словарь языка пигмеев. Поговорите с миссионером Джимми (Jimmy) о ленивцах (Sloths).

### Водопад в джунглях

Поймайте сачком жука.

### Магазин Боба

Теперь Вы сможете поговорить с пигмеями. Поговорите с ведьмой-доктором (witch doctor). Спросите ее, сможет ли она сделать Вам лекарство от сыпи (rash cure). Ведьма назовет Вам необходимые ингредиенты. Войдите в магазин Боба, поговорите с Наоми, дайте ей духи и получите взамен ножницы (scissors).

### Лагерь компании FLODA INC.

Возьмите цветок на лумбе. Войдите в здание. Поговорите с секретаршей. Скажите ей, что Вы - дезинфектор (fumigator). Пройдите в дверь библиотеки. Осмотрите красный диван. Возьмите деньги (change). Выйдите из комнаты и пройдите в кухню. Поговорите с поваром. Спросите, что он делает (what he's doing). Потом спросите, сопутствует ли ему удача (having any luck). Дайте ему банан. Повар выйдет и оставит Вас одного. Возьмите кусочки сыра (Cheeze-Bits), банку с пищей для собак (can of dog food). Пройдите на восток, откройте мешок с почтой (mailbag). Посмотрите на него - Вы возьмете письмо, прочитайте его. Откройте шкафчик (foot locker) и найдите там пищашую игрушку (squeaky toy). Выйдите из здания, дайте игрушку собаке. Отправляйтесь на скалу.

### Джунгли (экран с ленивцем)

Примените цветок на ленивце (sloth). Примените ножницы на ленивце. Идите на скалу.

### Магазин Боба

Примените нож на кокосовом орехе. Дайте доктору-ведьме пылесос (с осами внутри), кокосовый орех и шерсть ленивца. Вернитесь на скалу.

### Джунгли (Bud и Skip)

Дайте Бадю мазь от сыпи (rash potion), он даст Вам денег. Вернитесь на скалу.

### Магазин Боба

Купите пластинку (record). Вернитесь на скалу.

### Лагерь компании FLODA INC.

Войдите в здание, пройдите в библиотеку. Поставьте пластинку на патефон. Появится лифт, воспользуйтесь им - Вы должны оказаться в бункере. Откройте дверь, осмотрите коробку и выйдите из комнаты. Спускайтесь вниз и поговорите с охранником Джоном (John). Дайте ему письмо. Он прочтает, что его невеста полюбила другого, и ему, естественно, станет не до Вас. Зайдите в первую комнату и просмотрите бумаги на столе. Передвиньте (командой Move) шкаф с ящиками (cabinet). Выйдите из комнаты, зайдите во вторую. Прочитайте плакат на стене - это перечень нарядов на текущий день (duty roster). Выйдите из комнаты и спускайтесь вниз по коридору. Ступайте в следующий холл, опять идите вниз. Зайдите в комнату и скажите охраннику, что он нужен на кухне (needed for kitchen), что ему нужно доложить о себе полковнику Джексону (colonel Jackson). Охранник уйдет. Откройте вторую дверь. Зайдите в комнату. Возьмите со стола книгу, ее страницы склеились, поэтому разрежьте их ножом. Из тайника в книге Вы достанете ключ. Выйдите из комнаты и направляетесь к пожарному выходу в конце коридора (fire exit) - Вы должны попасть в лабораторию. Возьмите с полки сыворотку (weenie serum). Пройдите на лестницу.

### Камера бункера компании FLODA

Принцесса Азура содержится в камере. Примените ключ на двери камеры.

### Приемный вестибюль FLODA INC

Сработала сигнализация. Возьмите карандаш (pencil) со стола секретарши. Используйте (Use) манекены, одетые в модели одежды, производимые компанией (leaderhosen). После того, как Вы опять останетесь один, спросите у принцессы, не запомнила ли она код для открытия дверей (door code). Используйте панель у двери. Дверь откроется. Выйдите наружу. Принцесса Вас покинет. Вы же заходите обратно и используйте лифт в библиотеке.

### Бункер FLODA

Пройдите в тот отрезок коридора, который Вы в прошлый раз прошли без остановки. Откройте консервным ножом (can opener) банку с пищей для собак (dog food can). Примените сыворотку (weenie serum) на банке. Полученная субстанция будет называться "Сюрприз повара" (chef's surprise). Дайте ее охраннику Кланку (Klunk). Поговорите с ним. Спросите, считает ли он себя крутым парнем (tough guy), после этого назовите его слабаком (weenie). Одного удара будет достаточно, чтобы Кланк лишился чувств. Теперь Вы можете пройти в комнату. Примените карандаш на блокноте для записей, который лежит на столе, - В Вашем распоряжении окажется код-комбинация для сейфа. Выйдите из комнаты. Пройдите в комнату с сейфом (где Вы двигали шкаф с ящиками). Наберите код на панели сейфа. Осмотрите сейф и заберите его содержимое. Выходите из комнаты, поднимайтесь вверх и выходите из здания.

Зайдите в строение напротив входной двери. Откройте ключом висящий замок (padlock). Откройте ящик и возьмите оттуда ракетный ранец (rocket pack). Выходите.

### Крепость амазонок

Войдите в храм. Под стволами автоматов Вы согласитесь раздобыть хрустальный череп. Возвращайтесь к скале.

### JETTI

Поговорите с перевозчиком. Он не знает, что для ловли рыбы нужна наживка (bait). Дайте ему жука (beetle). Попросите его переправить Вас на остров ленивцев (take you now to the sloth island).

### Остров ленивцев

Войдите в храм. Зайдите в обе комнаты и возьмите все мумии. При этом часть из них рассыпается в прах, а часть оставит после себя кости. Возьмите кости. В одной из комнат Вы обнаружите динозавра-крысу (Dino-Rat). Угостите его кусочками сыра (Cheeze-Bits), он убежит прочь. Вернитесь в главную комнату, куда Вы попали сразу после того, как вошли в храм. Используйте все кости в соответствующих ячейках. При этом у Вас должна остаться неиспользованной кость предплечья (arm bone). Примените кость руки в гнезде (socket) древнего игрового автомата типа "однорукий бандит". Опустите деньги в щель для монет (slot), потяните за косячную руку. Появится новый проход. Ступайте в него.

### Комната огромной статуи

В этой комнате находится огромная статуя с двумя руками. Она Вам еще надоеет. Из пустоты появится страж храма (temple guardian). Он предложит Вам разгадать загадку: "Утром на четырех, днем на двух, а вечером - на трех". Ответьте ему, что это три стадии человеческой жизни (three stages of life). Откроется три двери, пройдите в правую. Далее ступайте в дверь, из которой льется поток света. Перейдите мост и зайдите в следующую комнату. Здесь Вас должны встретить три женщины-зомби. Они с давних времен ждут, что их усопший супруг, тело которого находится в саркофаге, позовет их за собой на небо. Ваша задача - убедить зомби, что тела принца в саркофаге нет. Уговорите их открыть саркофаг. Из последнего выкатится и развернется матерчатая лента. Поднимите ее. Опять вступите в разговор с зомби. Скажите, чтобы они еще раз открыли саркофаг. Убедившись в конце концов, что принца там нет, зомби исчезнут. Возьмите в саркофаге корону (crown). Примените нож на лианы (vines), лианы автоматически станут Вашими. Закройте саркофаг, отодвиньте его. Пройдите в открывшийся проход.

### Глубоко под бункером

Срежьте ножом древесную смолу (tree sap), возьмите ее (sap). Примените смолу на бейсбольной бите. Соберите еще одну порцию смолы. Измените положение головы, из которой вытекает вода. Поднимите синий драгоценный камень (blue jewel). Не делайте пока ничего с рычагом (lever). Пройдите в следующую комнату. Там Вы обнаружите Яна (Ian), он скажет Вам, что череп находится у него, и предложит Вам его освободить в обмен на череп. Пройдите в следующую комнату (налево). Примените куклу (hand puppet) на горячем каменном колесе (stone disk). После этого вернитесь в комнату с огромной статуей (с помощью рычага). Пройдите в среднюю дверь (рот статуи), примените каменный диск на деревянной оси (wooden spindle), потом срезанную ранее лиану (gnarled vine) на каменном диске. Выйдите обратно в комнату с огромной статуей. Пройдите в правую дверь. Примените свисающую лиану (loose vines) на нижнем диске (pulley). Примените на нем же бейсбольную битку. Справа поднимется кусок скалы, пройдите под него. Возьмите кирку (pick). Вернитесь к огромной статуе. Пройдите в среднюю дверь, потом в следующую комнату. Ударьте киркой по сталактиту. От него отломится кусок, поднимите этот кусок кремня (flint) и примените его на зажигалке. Примените кирку на отверстии слева, из которого струится свет. Вернитесь в комнату с огромной статуей, пройдите влево в комнату со змеей. Используйте матерью с мумии (mummy wrapping) на кости предплечья (arm bone), потом запалите зажигалкой образовавшийся факел. Примените зажженный факел на змее. Войдите в дверь.

### Комната с водопадом

В этой комнате есть две двери - светлая и темная. Пройдите в темную дверь. Осмотрите тело. Возьмите все, что было у бедняги. Пройдите в следующую комнату (налево). Пройдите по каменному навесу в следующую комнату (направо). Из комнаты с двумя лазерными динозаврами пройдите налево. Перейдите через мост и зайдите в следующее помещение. Возьмите большую палку (big stick). Вернитесь в комнату с огромной статуей. Пройдите в среднюю дверь, ведущую в следующую комнату. Пройдите в проделанное киркой отверстие. Примените большую палку на каменном ящике (crupt). Загляните в ящик, Вы найдете там посмертную маску (death mask). Возьмите ее. Примените на ней остатки материи мумии (mummy wrappings). Вернитесь в комнату с огромной статуей. Пройдите в левую дверь, проберитесь в комнату с водопадом. Войдите в темную комнату. Пройдите по навесу в следующую комнату. Примените посмертную маску на голове динозавра. Головы динозавров взорвутся. Пройдите в открывшийся проход. Ступайте в следующую комнату. Примените липкую бейсбольную битку (sticky bat) на зеленом драгоценном камне (green gem). Выйдите из комнаты. Из комнаты с лазерными динозаврами пройдите на запад, через мост и - в следующую комнату. Примените зеленый и синий драгоценные камни на ячейках под глазами статуи. Откроются новые двери, но пока в них заходить не нужно. Вернитесь по мосту в комнату с лазерными динозаврами, в комнату с водопадом. Пройдите в комнату с огромной статуей, потом - в правую дверь. Опять примените бейсбольную битку на нижнем колесе. Кусок скалы опустится вниз. Вернитесь в комнату с огромной статуей, пройдите налево в комнату с водопадом. Пройдите в освещенную дверь, в этом месте кусок скалы должен оказаться в поднятом положении. Используйте рычаг (lever) на динозавре. Поговорите с Яном. Скажите ему, чтобы он отвязал веревку (untie the rope tethering the cage). Ян выберется из западни, но не отдаст Вам хрустальный череп. У него нет и не было черепа.

Вернитесь в комнату с лазерными динозаврами через дверь около лестницы. Пройдите на запад. После того, как войдете в комнату, Вы услышите какие-то звуки. Пройдите в



левую дверь. Вы увидите раздавленного каменным столбом Яна. Вернитесь в комнату с огромной статуей. Пройдите в правую дверь. Прогуляйтесь к комнате с саркофагом, где Вы беседовали с тремя зомби. Пройдя в отверстие, Вы должны оказаться у дерева, с которого брали смолу. Пройдите в следующую комнату и в следующую. Посмотрите на Яна. Возьмите вторую часть каменного ключа. С помощью смолы получите целый каменный ключ. С помощью рычага перенеситесь в комнату с огромной статуей. Пройдите в левую дверь. Пройдите в комнату с водопадом, потом - в освещенную дверь. Войдите в дверь рядом с лестницей. Из комнаты с динозаврами выйдите на запад, перейдите через мост в следующую комнату. Пройдите в дверь справа от статуи и примените каменный ключ на небольшой статуе. Откроется новый проход, спуститесь в него. Перейдите через мост над зеленой лавой в следующую комнату.

Прекрасно. Самое время сохранить игру: Вы должны обнаружить динозавра-крысу. Дайте ему сыра (cheese-bits) и следуйте за ним след в след. Как только дино-крыс остановится, дайте ему снова сыра и снова идите за ним. В конце концов, он приведет Вас в комнату с алтарем. Не делайте здесь ничего, а просто пройдите в дверь с другой стороны алтаря. Вы окажетесь в комнате с головоломкой. Примените пылесос на мозаичном полу.

Всего имеется 16 пластин. Не обращайте внимание на нанесенные на них рисунки. Просто поманипулируйте сначала первой плитой, а затем - второй (номера плит указаны цифрами на диаграмме):

0 - ПЛИТЫ

1 - ПЕРВАЯ ПЛИТА

2 - ВТОРАЯ ПЛИТА

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	2	0
0	1	0	0

Диаграмма

Последовательно дайте команду "move" для этих двух плит. Надеюсь, Вы все поняли. Я не знаю, как объяснить более доходчиво.

После ломания головы над головоломкой пройдите в следующую комнату. Опять появится страж храма. Ей нужно убедиться, что Вы - законный претендент на местный престол. Отдайте стражу корону (crown), найденную Вами в каменном саркофаге-ящике. Откроется дверь, возьмите хрустальный череп и вернитесь в комнату с алтарем. Подойдите к алтарю, на нем имеется две панели: перевиньте сначала правую панель, а потом - левую. Сверху опустится кресло. Используйте кресло (chair).

#### Камера бункера компании FLODA

После окончания разговора возьмите с койки кружку (mug). Примените кружку на двери камеры (cell door). Появятся Андерсон и Фэй, они выпустят Вас из камеры. Выходите из здания.

#### Магазин Боба

Используя идентификационную карточку мертвого охранника, купите спирт (alcohol). Прочитайте порванный листок бумаги (torn up paper) - это чертеж ракетного ранца. Прочитайте комикс (comic book), из него выпадет страница. Примените страницу комикса на мокром купоне комикса. Прочитайте полученный чертеж (blueprints). Примените спирт на ракетном ранце. Отправляйтесь на скалу и здесь примените ракетный ранец (jet pack).

#### Остров туманов

Закончив разговаривать с Фэй, пройдите дальше по дороге. Для того, чтобы пройти, Вам нужно передвинуть динозавра. Для этого пройдите на удаленную поляну (Distant clearing). Примените нож на ветках (branches). Дайте ветки динозавру - он переместится. Вернитесь на дорогу - путь свободен. Пройдите в следующий экран. Для того, чтобы пройти мимо плотоядного динозаврика, примените рог, который выдает рык тиранозавра (Tyrannosaurus Roar). После бегства рептилии пройдите в следующий экран.

После того, как опять сможете управлять героем, возьмите пистолет, который превращает людей в динозавров (Dino ray gun). Выстрелите в монстра-доктора Френка (monster Frank) из этого пистолета. Выстрелите в Фэй, поговорите с ней, попросите ее развернуть зеркало (turn her mirror around). Опять выстрелите из пистолета в монстра Френка. Дайте Спарки посмертную маску. И в последний раз выстрелите из пистолета по Френку.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Фирма - New World Computing. Год выпуска - 1995

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

RAM: 4434 Kb Extended или Expanded Memory

Видеокарта: SVGA

Мышь: обязательна, хотя часть функций дублируется клавиатурой.

Звуковая карта: поддерживает множество звуковых карт, но можно играть и без звука.

Фирма выпустила игру на CD-диске и записала особым образом кучу саундтреков, надеясь так защититься от пиратства. Не тут то было: в "обрезанной" версии музыки нет, но отдельные звуковые эффекты сохранились.

## 2. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Heroes of Might and Magic (Герои Мощи и Магии) - стратегическая игра, продолжающая серию игр King's Bounty, Warlords II и Master of Magic. Вы выступаете в роли странствующего рыцаря, захватывающего со своими войсками замки и города, которые начинают платить Вам дань и снабжать Вас прочими ресурсами. На эти деньги Вы можете усовершенствовать замки и набирать все больше воинов, причем самого разнообразного толка: от обычных лучников и тяжелооруженных быстроходных рыцарей до мифических эльфов, троллей или летающих Драконов, испепеляющих своим дыханием сразу несколько отрядов противника. Магии в игре предостаточно: Вы можете применять ее как в пути (например, мгновенно телепортироваться в нужное место), так и в сражении, усиливая своих воинов и ослабляя противника. Но чтобы разучивать новые заклинания, Вам нужно достраивать специальные магические башни, на что также требуются деньги и полезные ископаемые. Словом, в этой игре Вы должны проявить как талант искусного стратега и тактика, так и талант виртуозного финансиста.

## 3. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры меняется в зависимости от сценария. В большинстве сценариев Вам нужно просто уничтожить всех противников (уничтожить всех Героев и захватить все их Города и Замки), а в некоторых - достаточно захватить только некий сильно защищенный замок или отыскать Ultimate Artifact (Окончательный Артефакт).

## 4. ЗАГРУЗОЧНОЕ МЕНЮ

После запуска игры Вы попадаете в начальное меню:

**NEW GAME** - начать новую игру;

**LOAD GAME** - загрузить одну из сохраненных игр;

**VIEW HIGH SCORES** - посмотреть таблицу лучших результатов;

**VIEW CREDITS** - информация о создателях игры;

**QUIT** - выйти в DOS;

Выбрав **NEW GAME**, Вы попадаете в следующее меню:

**STANDARD GAME** - играть одиночный сценарий;

**CAMPAIGN GAME** - начать кампанию, то есть играть серию сценариев;

**MULTIPLAYER GAME** - для игры "человек против человека": (HOT SEAT допускает игру за одним компьютером от 2 до 4 игроков; NETWORK - игра через сеть; MODEM - игра по модему; DIRECT CONNECT - игра через порты).

**CANCEL** - выход в предыдущее меню.

Начнем с того, что попроще, и выберем **STANDARD GAME**. Появится еще одна панель, в котором Вам предлагают выбрать сценарий и уровень трудности игры. Сверху вниз:

**Chose Game Difficulty** - выбрать уровень трудности. Кликая левой кнопкой мыши, можно изменить уровень от самого легкого (EASY) до самого трудного (EXPERT). Эта опция влияет только на ресурсы (деньги и полезные ископаемые), которые Вам дают в самом начале игры (выбрав "EXPERT", Вы начинаете "с нуля").

**Customize Opponents** - выбрать уровень игры трех противников, за которых играет компьютер. Кликая левой кнопкой мыши на каждую клеточку, Вы меняете уровень игры соответствующего противника: None, Dumb, Average, Smart, Genius. None - этого противника вообще нет, Genius - компьютер играет в полную силу (на что только способен).

**Chose Color** - выбрать цвет своего флага.

Под строкой "King of the Hill" есть квадратик. "Кликнув" его, Вы тем самым заявляете: "Я - царь Горы". Тогда все компьютерные противники будут играть не "каждый сам за себя", а будут координировать свои усилия против Вас.

**SCENARIO** - выбрать сценарий. Под этой надписью имеется информационное табло, показывающее, какой сценарий выбран в данный момент, а справа от него - квадратик со стрелочкой. "Кликнув" на стрелочку, Вы получаете доступ в меню сценариев: чтобы выбрать какой-то, просто "кликните" на нем. Внизу появится краткая информация об особенностях сценария (не знаете английского - не беда: начав играть, Вы скоро сами поймете, в чем особенность данного сценария). **SIZE** сообщает, сколь велик континент (или группа континентов), на котором будет идти игра (Small - маленький, Medium - средний, Large - большой). **DIFFICULTY** говорит об уровне сложности самого сценария (Easy - легкий, Normal - средний, Tough - трудный, Impossible - невозможно выиграть). Выбрав сценарий, "кликните" на **O KEY** - вернетесь в предыдущее меню. Там еще осталась необъясненной информационная строка "Difficulty Rating" - справа от нее стоит какое-то число (например, 60%), характеризующая в целом сделанный Вами выбор: по окончании игры набранные Вами очки будут умножаться на соответствующий коэффициент (в данном случае, 0.6). Вот теперь, если Вас все устраивает, "кликните" на **O KEY**, и игра начнется. Вы попадаете в Общее Меню.

## 5. ОБЩЕЕ МЕНЮ

Большую часть экрана занимает Локальная Карта, в центре которой появится Ваш Замок, в воротах которого стоит Ваш Герой. Но подождите куда-либо отправляться, сначала посмотрим, что мы имеем.

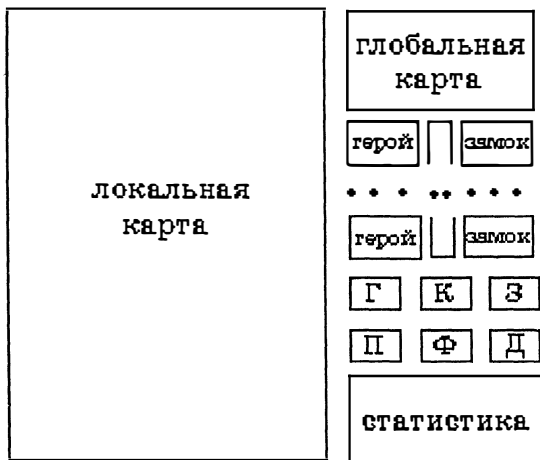


рис. 1

чек, говорящие о личных характеристиках Героя (например, Attack Skill) - что это такое, объясню позднее (см. 7. СРАЖЕНИЕ). Сейчас только скажу, что есть четыре разных типа Героев: Knight (Рыцарь), Barbarian (Варвар), Warlock (Маг), Sorceress (Колдунья) - и изначально каждый имеет разные характеристики. Кроме того, разными типам Героев соответствуют разные семейства воинов, которые считаются его "родными", хотя каждый Герой может командовать любым набором отрядов (но есть нюансы - об этом ниже).

Прямо под портретом Героя находится клеточка "Kingdom Overview" - эти слова высвечиваются в информационной строке в нижней части экрана, когда Вы наводите мышку на эту клеточку. Кликнув туда, Вы попадаете в Меню "ОБЗОР КОРОЛЕВСТВА". Но пока что не будем это делать, а посмотрим на клеточки справа: там будут заняты только одна-две - именно столько отрядов воинов Вам дается в начале игры. Кликните левой кнопкой мыши на какой-нибудь отряд, например, на Крестьян (Peasants) - в нижней информационной строке появится надпись "Select Peasants". Кликните второй раз, и появится информационная панель этого отряда, где будут перечислены все характеристики отряда (например, Attack Skill). Если Вам отряд не нравится и Вы хотите заменить его на более сильный, тогда кликните на DISMISS ("Разойдись!") - после этого отряд исчезнет. Если отряд Вас устраивает, нажмите на O KEY - панель исчезнет и Вы вернетесь в меню Героя. Но если Вам нужна только информация об отряде, можно поступить проще: кликните ПРАВОЙ кнопкой мыши на интересующий Вас отряд и, пока Вы удерживаете кнопку, информационная панель будет перед Вами. (Вообще, запомните, что нажатие на ПРАВОЮ кнопку мыши очень часто, и не только в этой игре, выполняет ИНФОРМАЦИОННУЮ функцию: просто подведите курсор на какой-либо объект и "кликните").

В нижней части экрана имеется два ряда по семь клеточек: они предназначены для будущих Артефактов, и в самом начале игры у Вас может быть только один Артефакт - Книга Заклинаний (Spell Book). (Чтобы подробнее познакомиться с Артефактом, проводится та же процедура: либо кликните два раза левой кнопкой мыши, либо один раз правой). Все, больше смотреть нечего, кликните на EXIT - Вы вернетесь в ОБЩЕЕ МЕНЮ (рис.1).

Как Вы убедились, с воинами у Вас не густо - где же их набрать? Конечно, в Замке. Поэтому кликните дважды левой кнопкой мыши на изображении Замка в ОБЩЕМ МЕНЮ (рис.1) - Вы окажетесь в Меню Замка.

## 5.2 МЕНЮ ЗАМКА

Сначала обратите внимание на верхнюю часть картинки, где изображен собственно замок и разные строения вокруг него. Поводите курсором мышки по этой картинке и следите за информационной строкой в нижней части экрана: там будут возникать сообщения типа "<строение>" или "Recruit <отряд>" ("Набрать <отряд>"). Предположим, что Вы навели курсор на хижину и появилось сообщение "Recruit Peasants". Теперь кликните левой кнопкой мыши - возникнет панель, на которой будет изображена фигура Крестьянина и написано Available: например, 10 - это означает, что сейчас Вы можете набрать максимум 10 Крестьян. Там же указана цена - Cost: 20 (для Крестьянина). Сообразуясь с имеющимся запасом золотых монет (обратите внимание на правый нижний угол экрана - там изображена горка монет, а под ней стоит то самое число монет, которыми Вы располагаете), выберите какое-то количество Крестьян, кликая левой кнопкой мыши на стрелочки в центре панели (но можно и не

На правой стороне (под Глобальной Картой) имеются прямоугольники с изображениями Героев и Замков (в начале игры у Вас только один Герой и один Замок). Кликнув один раз левой кнопки мыши на изображении Героя или Замка, Вы тем самым "настраиваетесь" на него (функция "Select"): Локальная Карта смещается так, чтобы в центре оказался выбранный Герой/Замок. При повторном нажатии (функция "View") Вы входите в Меню Героя/Замка.

## 5.1 МЕНЮ ГЕРОЯ

В верхней информационной строке написано имя героя (например, "Ambrose the Knight"). В левом верхнем углу находится портрет Героя (просто любуетесь самим собой, никакой функции он не несет). Справа от портрета - пять клеточек,

мучиться долго: если Вы хотите взять всех - кликните на MAX), и нажмите на О KEY. Если передумали брать Крестьян - жмите на CANCEL.

Теперь посмотрим, а кого, в принципе, мы можем еще набрать: наведите курсор на колодец (появится "Well") и кликните левой кнопкой. Появится новая панель, в центральная части которой изображены шесть фигурок воинов (они составляют одно семейство). Около каждого воина указывается, сколько Вы можете набрать в данный момент ("Available") и какова скорость их воспроизводства в неделю - Growth Rate. Если под "Available" написано "NONE", это означает, что сейчас Вы, в принципе, не можете набрать воинов этого типа: сначала нужно построить место их обитания - картинки их жилища изображены по бокам экрана, там же и написано, как они называются. Все, выходим, нажав на EXIT.

Теперь наведем курсор на Замок и "кликнем". Мы попадаем в Строительное Меню Замка.

### 5.2.1 СТРОИТЕЛЬНОЕ МЕНЮ ЗАМКА

Перед Вами появятся 12 квадратиков:

Mage Guild Магическая Башня	Shipyards Верфь	Жилище 2	Жилище 5
Thieve's Guild "Воровская Малина"	Well Колодец	Жилище 3	Жилище 6
Tavern Таверна	Жилище 1	Жилище 4	Recruit Hero Купить Героя

Рис. 2

Только последний квадратик не относится непосредственно к строительству: кликнув его, Вы можете купить Героя за 2500 золотых (это можно сделать, если в воротах замка нет другого Героя; если есть - тогда сначала выведите его за ворота).

Первые пять квадратиков соответствуют стандартному набору строений, одинаковых во всех замках. Подробная информация о них приводится ниже в Таблице 3. Сейчас дам только краткие пояснения.

- Магическая Башня нужна для разучивания все новых магических заклинаний. Башню можно достраивать до четвертого уровня. Строительство каждого уровня Вам обходится все дороже, но Вы получаете все более эффективные заклинания.

- "Воровская Малина" нужна для сбора разведывательной информации: благодаря этому, Вы сможете узнать, кто и в каком количестве обороняет близлежащие замки, а также узнать рейтинг всех соревнующихся сторон (у кого больше всего замков и т.д.)

- Таверна укрепляет боевой дух войск, обороняющих замок (увеличивает Мораль - Morale), а также необходима для построения некоторых жилищ из семейств Sorceress и Knight.

- Верфь можно построить только в замке, стоящем около моря. После строительства Верфи в Меню Замка появляется Док (Dock), в котором уже можно строить сам Корабль (Boat).

- Колодец увеличивает прирост всех воинов на 2 в неделю.

Как я уже упоминал, есть четыре типа Героя, каждому из них соответствует свое семейство воинов, а те, в свою очередь, обладают собственным набором Жилищ - это Жилища 1-6.

Теперь собственно о строительстве. В один день Вы можете строить только одно здание. Те здания, которые уже построены, отмечены галочкой. Те здания, которые перечеркнуты двумя красными линиями, Вы, в принципе, не можете построить в этот день: сначала нужно построить что-то еще (например, для строительства Жилища-6 нужно сначала построить Жилище-4). Если здание перечеркнуто одной красной линией - это означает, что для строительства Вам не хватает каких-либо ресурсов (успеете раздобыть их в этот день, тогда и постройте). И, наконец, если здание "чисто", то Вы можете его строить - кликните на него левой кнопкой. Появится панель, сообщающая, сколько золота и прочих полезных ископаемых Вы истратите при постройке. (Эту информацию можно получить и раньше, кликнув правой кнопкой мыши на любое здание, в том числе и перечеркнутое). Если согласны - жмите OKEY, если нет - CANCEL. Построили - жмите на EXIT. Возвращаемся в Меню Замка.

### 5.2 МЕНЮ ЗАМКА + 5.1.1 мини-МЕНЮ ГЕРОЯ

Если Герой стоит в воротах Замка, тогда в нижней части Меню Замка появляется портрет этого Героя, а справа от него - пять клеточек для его войска. Сейчас самое время набирать войско (как это делать - см. Пункт 5.2). Сделайте это - над клеточками войска Героя заполнятся клеточки тех отрядов, которые сейчас находятся в замке и в случае нападения будут оборонять его. Войска можно перераспределять - кликните левой кнопкой мыши на какой-нибудь отряд в замке, а затем этой же кнопкой на отряд Героя - тогда они поменяются местами. Тем же образом можно менять местами только отряды Героя - это может оказаться важным в СРАЖЕНИИ (подробнее об этом ниже). Все сделали? Тогда жмите на EXIT - возвращаемся в Общее Меню.

## 5. ОБЩЕЕ МЕНЮ (продолжение).

Посмотрите на рис.1. В правой части экрана есть еще 6 маленьких иконок, я их обозначил буквами Г, К, З, П, Ф, Д.

- Г - изображен шлем (Г)ероя. Эта иконка для удобства: вместо того, чтобы рыскать по карте, разыскивая своих Героев, Вы можете просто кликнуть на нее и тогда Локальная Карта "централизуется" около следующего Героя.

- К - изображен (К)онь. Тоже иконка для удобства: если у Вас уже отмечен путь Героя (как это делается, объясню ниже), кликните на нее и Герой пойдет по заданному маршруту.

- Д - изображена (Д)искета. Иконка для операций с диском. Кликнув на нее, Вы получаете возможность сохранить игру (Save Game), загрузить сохраненную ранее (Load Game) или выйти в ДОС (Quit). Info - это общая информация об играемом сценарии (его название, уровень сложности и т.п.).

- Ф - изображен (Ф)лаг. Кликнув на эту иконку, Вы входите в меню из четырех иконок: левая верхняя (изображена карта мира) - дает увеличенный масштаб Глобальной Кар-ты, то есть она появляется на месте Локальной;

- левая нижняя (изображение руки) - для применения магии, которую можно использо-вать в пути;

- правая верхняя - для решения Загадки. Появляются участки карты, по которой Вы должны обнаружить, где зарыт Окончательный Артефакт (подробности в 6.1 ПОЛЕЗНЫЕ МЕСТА);

- правая нижняя (изображена лопата) - искать Окончательный Артефакт на том месте, на котором стоит Ваш Герой.

- П - изображены (П)есочные часы. Это (П)ереход хода. Когда Вы сделаете все, что хотели, кликните на нее: Вы свои ходы завершили, теперь очередь ходить другим игрокам. После этого наступает новый день.

- З - изображен (З)амок. Кликнув на эту иконку, Вы попадаете в Обзор Королевства (Kingdom Overview) (Это также можно сделать из Меню Замка, Меню Героя и мини-Меню Героя).

### 5.3 ОБЗОР КОРОЛЕВСТВА

Здесь сосредоточены все сведения о ресурсах, которыми Вы располагаете:

Heroes - сколько Героев и какого типа Вы имеете;

Castles - сколько Замков и какого типа Вы имеете;

Towns - сколько Городов Вы захватили (Города можно достраивать до Замков, если в Меню Города кликните на Тент (Tent));

Mines - сколькими шахтами/приисками и какого типа Вы располагаете;

Treasure - какими полезными ископаемыми Вы располагаете. По порядку слева-направо:

(W)ood	(M)ercury	(O)re	(S)ulfur	(C)rystal	gems (J)	(G)old
лес	ртуть	руда	сера	кристалл	самоецет	золото

Однобуквенные сокращения W,M,O,S,C,J,G используются на Глобальной Карте (в крупном масштабе) для обозначения шахт/приисков, которые добывают соответствующее ископаемое.

В самом низу панели указывается, сколько золота Вам поступает ежедневно (Total Gold Per Day) суммарно со всех Замков (по 1000 в день), Городов (250 в день) и приисков (1000 в день). Если Вы обладаете артефактом Endless Sack, это прибавляет Вам еще 1000 в день.

## 6. ЛОКАЛЬНАЯ КАРТА

Перейдем теперь собственно к карте. Поводите по ней мышкой. Если Герой может сейчас пойти в то место, где находится курсор, то курсор превращается из стрелочки в коня. Если курсор превратился в меч, значит, что здесь Вам предстоит сражаться. Чтобы узнать, с кем Вам придется сражаться, нажмите на правую кнопку мыши и придержите ее: появится сообщение типа "Several Dwarves" ("несколько Гномов"). Система обозначений:

Few	1-4
Several	5-9
Pack	10-15
Lots	20-49
Horde	50-99
Sounds!	больше 100

ЗАМЕЧАНИЕ: Вы не можете куда-то пойти по следующим причинам: 1) невозможно в принципе (горы, море, лес и т.п.); 2) пока не можете из-за того, что эта область еще не исследована (покрыта черным); 3) дорогу Вам перегороди-вает противник (сначала уничтожьте его).

Но подождите пока кидаться в бой. Наверняка Вы найдете некоторые полезные места, куда можно попасть просто так. При наведении курсора на эти места появляется изображения Коня, вставшего на дыбы. (Чтобы узнать, что это такое, опять же используйте информаци-онную правую кнопку мыши). Кликните туда один раз левой кнопкой, и от Героя к выбранному месту потянется цепочка стрелочек, отмечающих маршрут. Согласны туда идти? Тогда кликните еще раз. Если часть пути отмечена красными стрелочками, то это означает, что, пройдя по зеленом стрелочкам, Герой израсходует весь свой дневной ресурс хода и остановится на первой красной стрелочке. (Вообще, смотрите на цифру под курсором "Коня" - она указывает, за сколько дневных переходов Вы можете попасть в указанное место).

## 6.1 ПОЛЕЗНЫЕ МЕСТА

● **ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ** разбросаны по всему континенту (клетки с изображением полезных ископаемых). Это "одноразовые места": Вы забираете полезное ископаемое и оно исчезает с карты. Стабильное ежедневное поступление Вам обеспечивают шахты/прииски (Mines). После того, как Вы дошли туда с помощью Героя, над шахтой появляется флажок Вашего цвета: теперь Вы контролируете эту шахту и она дает Вам 1-2 единицы какого-то ресурса в день (это происходит автоматически, пока противник не зайдет туда - тогда она переходит в его руки).

Кроме того, есть различные домики, зайдя в которые Вы также получите ископаемые, но только раз в неделю (и это не происходит автоматически: каждую неделю Вы вынуждены снова наведываться туда).

● **ЗОЛОТО** находится в сундучках (Treasure). Но здесь Вам предоставляется выбор: можете либо брать золото (кликните на YES), либо приобрести ОПЫТ (Experience - жмите на NO). Что это такое? - смотри комментарий под ТАБЛИЦЕЙ 1.

● Беседки (Gazebo) дают ОПЫТ.

● В Усыпальнице (Shrine) можно выучить новое магическое заклинание.

● Фонтаны (Fountain) и Грибные Кольца (Faerie Ring) увеличивают Удачу (Luck), а Статуи (Statue) - Мораль (Morale).

● **АРТИФАКТЫ** обычно хорошо охраняются. Но стоит постараться: они увеличивают характеристики Героя. Кроме явно видимой на карте стражи, может высочить и "скрытая" (когда Вы попытаетесь взять Артефакт) - будьте готовы к новому сражению. Или Вам могут предложить выложить за Артефакт 2000 золотых (советую раскошелиться).

● Набирать небольшие ОТРЯДЫ можно не только в Замках и Городах. Зайдя в Дом (House), Вы можете набрать Крестьян (Peasants); в Вагонах (Wagons) - Разбойников (Rogues); под Тентами (Tents) - Кочевников (Nomads); в Волшебных Лампах Алладина (Genie Lamp) живут, как водится, Джинны (Genies). Это "еженедельные" места: взяв всех, Вам придется дожидаться следующей недели, когда они снова там появятся. Кроме того, иногда и стража, охраняющая Полезные Места, переходит на Вашу сторону и вместо того, чтобы сражаться, просит разрешения присоединиться к Вам. Если согласны, жмите YES, нет - NO. (Чаше всего это происходит тогда, когда Ваше войско явно превосходит в силе стражу и в Вашем войске есть такой же отряд). Но если откажетесь, стража может и обидеться, тогда Вам придется сражаться с ней. (Лучше возьмите, а потом увольте, если они не нужны).

● **ГОРОДА** (если они еще не завоеваны противником) обычно не очень сильно охраняются. Вызвав город, Вы можете переоборудовать его в полноценный Замок (кликните на Tent) со всеми вытекающими отсюда прелестями.

● Каменные Ворота (Stone Lits) ТЕЛЕПОРТИРУЮТ Вас с одного места на другое.

● **ОБЕЛИСКИ** (Obelisks) играют особую роль: с их помощью Вы разгадываете Загадку (Puzzle): "Где зарыт Окончательный Артефакт (Ultimate Artifact) ?". В некоторых сценариях это просто является целью игры, но и в остальных этот Артефакт очень полезен, так как обладающий им Герой увеличивает свое Знание (Knowledge) сразу на 12 пунктов! По мере того, как Вы будете добираться до обелисков, будут открываться все новые кусочки специальной карты. Сравните эту карту с Локальной Картой. Как только определите место, направьте туда Героя, причем поставьте его в такое место, чтобы эти карты совпали друг с другом. После этого ищите в одной из четырех центральных клеточек. (На эту операцию требуется полный день).

## 6.2 МОРСКИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

В некоторых сценариях Вам совершенно необходимо построить Корабль. Это можно сделать лишь в Замке, стоящем на берегу моря. Сначала постройте Shipyard, тогда в Меню Замка появится Dock. Войдя в Dock, Вы можете построить Корабль за 1000 золотых и 10W (бревен). После этого Корабль появится на берегу Замка. Выберите Героя и наведите курсор на Корабль (курсор превратится в изображение Корабля). Дважды кликните, и Герой со своим войском погрузится на корабль. Погрузка съест у Вас весь оставшийся день, то есть отправиться морем Вы сможете лишь на следующий день. Когда захотите куда-то причалить, поводите курсором по побережью. На тех местах, куда Вы можете высадиться, будет появляться изображение якоря. Хотите высадиться - дважды кликните, только учтите, что выгрузка займет весь день. Поэтому Вы ограничены в маневре, а противник может нападать на корабли, причалившие к берегу.

Водоворот (Whirlpool) телепортирует корабль с одного места на другое.

Если Вы займете Маяк (Lighthouse), то увеличится ресурс хода Ваших кораблей.

## 7. СРАЖЕНИЕ

При сражении появляется картинка поля битвы, причем атакующая сторона занимает левую сторону, а обороняющая - правую. Затем они начинают сходиться.

### 7.1 ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Ходы делаются поочередно. Право первого хода принадлежит атакующему. Сначала ходят Быстрые отряды (имеющие атрибут Fast), затем вступают в игру отряды со Средней (Medium) скоростью и самые последние - Медленные (Slow). После этого один "цикл" закан-

чивается и снова начинают ходить Быстрые и т.д. Поясню на примере. Пусть расстановка сил такова:

Нападающий:	Обороняющийся:
Phoenix (Fast)	Paladin (Fast)
Elf (Medium)	Cavalry (Fast)
Dwarf (Slow)	Archer (Slow)

Они будут ходить в последовательности:  
Phoenix, Paladin, Cavalry, Elf, Dwarf, Archer

Пояснение: после хода Paladin очередь переходит к Атакующему, но у него больше нет Быстрых отрядов, а у Обороняющегося еще осталась Быстрая Cavalry, она и ходит. Поэтому получается, что Обороняющийся ходит два раза подряд. После этого ситуация повторяется, но уже в пользу Атакующего: он ходит два раза подряд Elf, Dwarf, так как у Обороняющегося нет отрядов со Средней скоростью.

Примечание: если хотите, чтобы отряд пропустил ход, кликните на SKIP или нажмите на "пробел".

## 7.2 НАНОСИМЫЙ УРОН

Каждый воин отряда наносит противнику Урон, обозначенный в характеристике Damage (см. Таблицу 2). Например, для Кавалерии (Cavalry) это 5-10 (то есть число в пределах от 5 до 10 - его определяет компьютер случайным образом, если только не наложена Магия). Значит, отряд из 10 Кавалеристов может нанести Урон от 50 до 100 "пунктов" ("points"). Но так будет лишь в том случае, если Attack Skill (Умение Атаковать) нападающего отряда и Defense Skill (Умение Защищаться) защищающегося равны друг другу (например, Кавалерия напала на птицу Феникс - Phoenix). Если это не так, тогда разница на каждую единицу в Attack Skill и Defense Skill повышает/понижает на 10% наносимый урон. Пример: 10 Кавалеристов напали на 10 Эльфов (Elves). Attack Skill у Кавалеристов 10, а Defense Skill у Эльфов - 3. Разница: 7. Поэтому наносимый Кавалеристами Урон домножается на коэффициент 1.7 и составляет от 85 до 170. Выдержат ли удар Эльфы? Их суммарная Стойкость  $10 \cdot 15 = 150$ . Значит, если Кавалеристы ударили в полную силу (170), то от Эльфов останется только воспоминание. В лучшем же случае у них останется Стойкость  $150 - 85 = 65$ , что соответствует 4 здоровым Эльфам и 1 раненому ( $65 = 4 \cdot 15 + 5$ ).

## 7.3 ГЕРОИ В БОЮ

Но и это еще не все. Вспомним о Героях. У них тоже есть свои Attack Skill и Defense Skill. Так вот, эти характеристики просто плюсятся к соответствующим характеристикам отряда. (Суммарные характеристики указываются в скобках на панели отряда). Получается, что под руководством очень Умелого Героя даже Крестьяне становятся воистину монстрами. Например, под руководством Героя с +15 толпа из 200 Крестьян может забить даже Дракона, тогда как в обычных условиях они не могут его даже поцарапать.

Герои также могут применять магию (но один раз за каждый "цикл" ходов). Чтобы сделать это, наведите курсор на шатер и кликните левой кнопкой. Возникнет панель, левая нижняя иконка которой соответствует применению магии (только не кликните нечаянно на иконку с изображением бегущего рыцаря: она означает капитуляцию - Вы теряете как Героя, так и все его войско). Кликните на нее, и появится книга, листая которую (если есть, что листать), выберете нужную магию (кликнув на нее). Если магия глобальная, то теперь только наблюдайте, что она делает (см. раздел МАГИЯ). Если магия белая (усиливает своих воинов) - кликните теперь на какой-то свой отряд, если черная - на противника. Сила магии зависит от Spell Power Героя: чем Выше эта характеристика, тем дольше держится магия и тем сильнее она действует. Применив какую-либо магию, Вы теряете одну "единицу" этой магии. Чтобы восполнить запас магии, надо вернуться в Замок или в то место, где Вы ее выучили. Способность Героя "запоминать" магию определяется его характеристикой Knowledge (Знание) (неудачное название: лучше бы подошло Memoiry - Память). Например, если Knowledge=4, тогда Герой может 4 раза применять эту магию, не возвращаясь в то место, где он ее выучил. (Оставшиеся единицы магии указываются в квадратных скобках в Spell Book под соответствующим заклинанием).

## 7.4 МОРАЛЬ И УДАЧА В БОЮ

А как же без них! Они бывают: Bad (Плохая), Neutral (Нейтральная) и Good (Хорошая).

Удача (Luck):

Bad - иногда отряд сражается вполсилы;  
Neutral - ни то ни се (никак не влияет на ход боя);  
Good - отряд может нанести удар удвоенной силы;

Мораль (Morale):

Bad - иногда отряд вообще отказывается атаковать и теряет ход;  
Neutral - ни то ни се (никак не влияет на ход боя);  
Good - иногда отряд атакует два раза подряд.

Что влияет на Мораль и Удачу? Артефакты Героя и посещение специальных мест (см. пункты 6.1 и 9). На Мораль также влияет однородность состава войск Героя. Если все отряды

из одного семейства, их Мораль повышается на 1, если из двух разных, то уменьшается на 1, из трех - уменьшается на 2, из четырех - на 3.

### 7.5 ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Обратите внимание, что Вы можете атаковать не только "лоб в лоб", но и по диагонали и даже с тыла (поводите курсор, и изменится ориентация меча, показывающая направление удара) - это может дать Вам некоторое позиционное преимущество. Стреляющие отряды лучше иметь по краям доски (для этого Вам нужно заблаговременно расположить их в крайних клеточках Меню Героя): тогда у противника будет меньше возможности атаковать их летающими отрядами. А вообще, понаблюдайте, как будет играть за Вас компьютер, - кликните на AUTO. Он весьма грамотно двигает отрядами, но магию применяет крайне неэкономно.

### 7.6 ОСОБЕННОСТИ АТАКИ/ОБОРОНЫ ЗАМКА

В самом начале противников разделяет крепостная стена, но атакующей стороне автоматически дается катапульта, которая методически, ход за ходом, начинает крушить стены. Так что в самом начале в соприкосновение могут вступать лишь летающие отряды, и на этой стадии роль стреляющих отрядов сильно возрастает. Кроме того, обороняющейся стороне автоматически дается баллиста, которая поражает атакующих на расстоянии, наравне с другими стреляющими отрядами. Однако баллиста действует лишь до тех пор, пока у обороняющихся остается жив хотя бы один воин.

## 8. МАГИЯ

### 8.1 МАГИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМАЯ В ПУТИ:

Dimension Door - перемещает Героя с его войском в пределах локальной карты. После того, как Вы указали, что хотите применить эту магию, локальная карта сдвигается таким образом, чтобы Ваш Герой оказался точно в ее центре. Теперь Вы можете "кликнуть" левой кнопкой мыши в любую точку карты (даже в то место, которое Вы еще не исследовали), и Герой со своим войском переместится туда, если он, в принципе, может находиться в этом месте. (То есть, если Вы "кликните" на участок воды, то Герой туда не переместится и появится сообщение "провалилась попытка применить магию"; при этом Вы потеряете одну единицу этой магии). Эта магия очень полезна, если: 1) Вам нужно переместиться через какое-то препятствие, а обходить его очень долго; 2) Вы хотите убежать от преследующего Вас Героя противника; 3) таким путем можно добывать артефакты, ископаемые, если Вы не хотите драться с сильной стражей.

Identify Hero - выдает информацию о личностных характеристиках Героя противника (Attack, Defence, Spell Power, Knowledge).

Summon Boat - подгоняет одну из Ваших лодок (ближайшую незанятую) к ближайшей к Героу точке берега.

Town Gate - перемещает Героя к ближайшему из занимаемых Вами городов или замков (очень полезно, если Герою нужно убежать от превосходящих сил противника, а также если ему нужно быстро вернуться в Замок для пополнения своего отряда или для защиты Замка)

View Artifacts - позволяет увидеть на глобальной карте месторасположение всех Артефактов.

Примечание: при этом не исследованные Вами области так и останутся темными на карте; Вы можете только запомнить или примерно зарисовать их месторасположение; при повторном обращении к глобальной карте (просто через меню) эти места указываться уже не будут. Это примечание относится ко всем View ...

View Heroes - позволяет увидеть всех Героев.

View Mines - позволяет увидеть все шахты/прииски.

View Towns - позволяет увидеть все города и замки.

View Resources - позволяет увидеть все ископаемые.

View All - позволяет увидеть одновременно все перечисленное выше.

### 8.2 БОЕВАЯ МАГИЯ

#### 8.2.1 Белая Магия (усиливает Ваших воинов)

Anti-Magic - препятствует тому, чтобы какая-либо магия (в том числе и глобальная) была наложена на выбранный отряд.

Bless - благословляет выбранный отряд. Благодаря этому каждый воин отряда наносит противнику максимально возможный урон (Damage).

Cure - лечит, то есть устраняет всю черную магию, наложенную на Ваши отряды.

Haste - делает "самым быстрым" выбранный отряд. Он переходит в разряд "Very Fast" и всегда начинает действовать самым первым. (Очень полезно применять к сильным, но медленнодвигающимся отрядам типа Hydra)

Protection - увеличивает на несколько пунктов Защиту (Defence) выбранного Вами отряда.

Resurrect - оживляет часть погибших воинов из выбранного отряда.

Teleport - телепортирует выбранный отряд в любое свободное место. Сначала кликните на свой отряд, затем на то место, куда хотите телепортироваться. (Весьма полезно телепортировать в гущу врага свои хорошо защищенные, но медленнодвигающиеся отряды).



### 8.2.2 Черная Магия (ослабляет воинов противника)

Berzerker - приводит к буйному помешательству выбранный отряд противника. Он выходит из-под контроля и начинает молотить любой стоящий поблизости отряд (не разбирая, свои это или чужие).

Blind - ослепляет выбранный отряд противника. В результате он не может ни двигаться, ни атаковать (но может нанести ответный удар на Вашу атаку).

Curse - накладывает порчу. Каждый воин из выбранного отряда после этого наносит минимальный урон (Damage).

Fireball - огненный шар падает на указанное Вами место. Поражает все отряды (как чужие, так и свои), находящиеся в соседних клетках. Наносимый им Урон (Damage) =  $10 * \text{Spell\_Power Героя}$ .

Lighting Bolt - молния поражает выбранный отряд противника.

Paralyze - парализует отряд противника. Действует, как и Blind, но вдобавок к тому, что отряд не только не может ни двигаться, ни атаковать, но и не может отвечать на удары.

Slow - существенно замедляет даже самые быстрые отряды противника.

Turn Undead - уничтожает Призраков (Ghosts). (Действует только на них).

### 8.2.3 Глобальная Магия (действует на "своих" и "чужих" без разбора)

Armageddon - гнев Богов обрушивается на поле битвы. В результате каждому отряду наносится Урон (Damage) =  $50 * \text{Spell\_Power Героя}$ .

Dispel Magic - устраняет всякую магию со всех частей поля битвы.

Storm - магический дождь проливается с небес на поле битвы. Каждому отряду наносится Урон (Damage) =  $25 * \text{Spell\_Power Героя}$ .

## 9. АРТИФАКТЫ (неполный список)

Увеличивающие Attack Skill:

Thunder Mace (+1), Power Axe (+2), Dragon Sword (+3)

Увеличивающие Defense Skill:

Defender Helm (+1), Armored Gauntlets (+1), Divine Breastplate (+3)

Увеличивающие Spell Power:

Caster's Bracelet (+2), Mage's Ring (+2), Witches Broach (+3), Arcane Necklace (+4)

Увеличивающие Knowledge:

Superior Scroll of Knowledge (+4), Foremost Scroll (+5), Ultimate Artifact (+12)

Увеличивающие Удачу в сражении (Luck):

Clover, Gambler's Lucky Coin, Golden Horseshoe, Lucky Rabbit's Foot

Повышающие Мораль в сражении (Morale):

Medal of Courage, Medal of Valor

Следующая группа артефактов позволяет Герою передвигаться за один ход на большее расстояние:

на суше: Nomad Boots of Mobility, Traveler's Boots of Mobility

на море: Sailor's Astrolabe

на суше и на море: Compass of Mobility

И еще tcnm - уникальный артефакт, увеличивающий поступление золотых монет на 1000 в день: Endless Sack

## 10. ТАБЛИЦЫ

Атака - Attack Skill	W - лес
Защита - Defense Skill	M - ртуть
Мощь Магии - Spell Power	O - руда
Знание - Knowledge	S - сера
Удар (Урон) - Damage	C - кристалл
Стойкость - Hit Points	J - самоцвет
Скорость - Speed	G - золото
Выстрел - Shots	
Цена - Cost	

ТАБЛИЦА 1 (начальные характеристики Героев)

Тип	Атака	Защита	М.М.	Знание
Knight	1	2*	1	1
Barbarian	2*	1	1	1
Sorceress	0	0	2	2*
Warlock	0	0	2*	2

Sorceress и Warlock изначально обладают Книгой Заклинаний (Spell Book), а Knight и Barbarian еще должны ее купить (в Магической Башне за 500 золотых), чтобы иметь возможность применять магию. Зато Knight автоматически повышает Мораль однородного войска на

+1, а если это войско его собственного семейства, то на +2. Barbarian передвигается одинаково быстро, не смотря на местность. Все остальные штрафуются: ход по Пустыне (Desert) приравнивается к 2 ходам по Равнине (Plain); по Болоту (Swamp) и Тундре (Snow) - к 1.5 ходам.

Характеристики Героя повышаются с обретением ОПЫТА (Experience) – он получает его, либо выигрывая сражение, либо посещая ПОЛЕЗНЫЕ МЕСТА (см. пункт 6.1). При этом обычно (где-то в четырех случаях из пяти) увеличивается характеристика, помеченная в таблице звездочкой.

ТАБЛИЦА 2 (характеристики отрядов)  
Звездочкой (\*) помечены летающие отряды.

а) Семейство Knight

Тип	Атака	Защита	Удар	Стойк.	Скор.	Выстр.	Цена
Peasants	1	1	1	1	Медл.	-	20
Archers	5	3	2-3	10	Медл.	12	150
Pikeman	5	9	3-4	15	Сред.	-	200
Swordsmen	7	9	4-6	25	Сред.	-	250
Cavalries	10	9	5-10	30	Быстр.	-	300
Paladins	11	12	10-20	50	Быстр.	-	600

б) Семейство Barbarian

Тип	Атака	Защита	Удар	Стойк.	Скор.	Выстр.	Цена
Goblins	3	1	1-2	3	Сред.	-	40
Orcs	3	4	2-3	10	Медл.	8	140
Wolves	6	2	3-5	20	Быстр.	-	200
Ogres	9	5	4-6	40	Медл.	-	300
Trolls	10	5	5-7	40	Сред.	8	600
Cyclopes	12	9	12-24	80	Сред.	-	750 +1С

в) Семейство Sorceress

Тип	Атака	Защита	Удар	Стойк.	Скор.	Выстр.	Цена
*Sprites	4	2	1-2	2	Сред.	-	50
Dwarves	6	5	2-4	20	Медл.	-	200
Elves	4	3	2-3	15	Сред.	24	250
Druids	7	5	5-8	25	Быстр.	8	350
Unicorns	10	9	7-14	40	Сред.	-	500
*Phoenix	12	10	20-40	100	Быстр.	-	1500+1М

д) Семейство Warlock

Тип	Атака	Защита	Удар	Стойк.	Скор.	Выстр.	Цена
Centaur	3	1	1-2	5	Сред.	8	60
*Gargoyle	4	7	2-3	15	Быстр.	-	200
*Griffin	6	6	3-5	25	Сред.	-	300
Minotaur	9	8	5-10	35	Сред.	-	400
Hydra	8	9	6-12	75	Медл.	-	800
*Dragon	12	12	25-50	200	Сред.	-	3000+1С

е) "Беспризорные" отряды

Тип	Атака	Защита	Удар	Стойк.	Скор.
Rogue	6	1	1-2	4	Быстр.
Nomad	7	6	2-5	20	Быстр.
Ghost	8	7	4-6	20	Сред.
*Genie	10	9	20-30	50	Быстр.

Примечание: Призраки (Ghosts) - очень коварные противники. Мало того, что они обладают средней силой, но убитые ими воины сами становятся призраками и переходят на их сторону (например, если сначала было 10:10 и призраки убили двоих, то соотношение станет 8:12).

ТАБЛИЦА 3 (стоимость стандартных строений)

Тип строения	W	M	O	S	C	J	G
Mage Guild							
level 1	5	-	5	-	-	-	2000
level 2	5	4	5	4	4	4	1000
level 3	5	6	5	6	6	6	1000
level 4	5	10	5	10	10	10	1000
Thieve's Guild	5	-	-	-	-	-	750
Tavern	5	-	-	-	-	-	500
Shipyard	20	-	-	-	-	-	2000
Well	-	-	-	-	-	-	500

Переоборудование Города в Замок стоит 20W, 200, 5000G  
Постройка Корабля обходится в 10W, 1000G

## 11. НЕКОТОРЫЕ СОВЕТЫ

• Одного-двух Героя можно специально отрядить на то, чтобы они собирали открыто лежащие полезные ископаемые. Для этой цели лучше подойдет Варвар, поскольку он одинаково быстро перемещается по любой местности. Особенно полезно пошарить по пустыне: там Лампы Алладина иногда валюются открыто, не защищенные ничем. Тогда с самого начала игры Вы получите очень сильный отряд Джинов, которые могут потягаться даже с Драконами!

• Когда Маг (Warlock) набирает достаточно большую Spell Power, то он может воевать одной лишь Глобальной магией, особенно эффективен Armageddon. Только позаботьтесь о том, чтобы Ваш отряд остался цел: возьмите "толстокожих" Драконов или любой другой, но тогда защитите его прежде Анти-Магией.

• Замок можно успешно оборонять даже слабыми летающими отрядами, если у противника только весьма медленно движущиеся отряды. Просто перелетайте своим отрядом с одного конца поля на другое, избегая контактов. Тем временем баллиста будет методично уничтожать врагов.

• ОБЩИЙ СОВЕТ: наблюдайте за игрой компьютера, перенимая у него положительный опыт, и используйте его слабые стороны. Вот что было подмечено:

1) когда компьютер выводит из Замка своего Героя, то Замок остается весьма слабо защищенным;

2) если видите, что на Вас прет очень сильный Герой и Вы не можете отстоять Замок, лучше выведите оттуда все свои войска. После того, как компьютер займет Замок, он разобьет свое войско на 2 части, с каждой из которых Вы, возможно, сможете расправиться поодиночке;

3) компьютер очень боится Драконов и решится напасть на Замок, охраняемый всего лишь одним Драконом, лишь с очень сильным войском.

## IRON ASSAULT

Фирма - Graffiti и Virgin Interactive Entertainment. Год выпуска - 1995.

"В тяжелом воздухе держится зловонный дух разрушения. Миллионы уже лишились жизни в беспощадной войне, аналогов которой не ведал мир. В войне, ведающейся не обычными ружьями и ракетами, но с помощью гигантских и смертоносных машин.

Корпорация, производящая гигантов, готова все сокрушить на своем пути в стремлении к мировому господству.

Однако в мире ширится повстанческое движение. Бунтовщики становятся способны повести сопротивление, достаточно мощное, чтобы ответить ударом на удар и, вероятно, даже победить.

Судьба мира зависит от тебя и твоей смелой команды бунтарей."

Таков текст, сопровождающий Интро (анимационную заставку) игры IRON ASSAULT, чье название в переводе означает "Железное Нападение".

### ЧАСТЬ 1. ОБ ИГРЕ

#### В ДВУХ СЛОВАХ:

IRON ASSAULT - трехмерный симулятор военного пятидесятифутового робота, задачей которого является, в упрощенном виде, ведение боевых действий на обширнейшей территории. Пилот, т.е. Вы, восседаете в кабине-голове человекоподобной машины, управляя ей по своему усмотрению. Первоначально Вы выполняете миссии, выдвигаемые перед Вами высшим командованием, позже - становитесь сами-себе-режиссером.

В составленном нами описании IRON ASSAULT есть практически все, с чем Вы встречаетесь по ходу игры.

#### ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

Для нормальной жизнедеятельности IRON ASSAULT был бы не против иметь в распоряжении 486 компьютер с 4 Mb RAM и 2х-скоростной CD-ROM drive. Впрочем, эти стандарты не являются минимальными - игра не слишком притязательна.

Неплохо иметь джойстик, за его отсутствием вполне сойдет мышка.

Звуковые карты - Sound Blaster и совместимые, Adlib. На PC Speaker, не рассчитано.

Не пробуйте устанавливать и, самое главное, не запускайте игру из-под WINDOWS.

Процесс инсталляции IRON ASSAULT рассмотрен нами в конце. Там же рассказано, как перенести игру в другую директорию и как сохранить игрока без учета прохождения последующих миссий.

#### ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Роботовойны начались с появления таких шедевров своего времени, как "Mechwarrior" и "Ultrabots". Ныне, безусловно, их качество вызовет лишь презрительные ухмылки на физиономиях бывалых компьютерных фанатов, однако когда-то это были революционные творения, открывавшие новые горизонты в развитии игровой индустрии.

Впрочем, настоящего ажиотажа вокруг нового направления не возникло. Причины этого, наверное, заключаются в том, что подобные игры требуют высоких стандартов графики, что в период появления "Mechwarrior" и "Ultrabots" еще было не достижимо.

Следующей заметной вехой в развитии роботонаправления стали небезызвестные "Metaltech: Battledrome, Robotic Command Network" и усовершенствованный вариант "Battledrome" - "Metaltech: Earthsiege" (оба - производство Dynamix). "Earthsiege" пользовался серьезной популярностью, но не настолько, как вышедший в 1995 году "Mechwarrior II", благодаря потрясающей силиконовой графике явившийся одним из ярчайших событий года.

И надо отметить, что появление "Mechwarrior II" почти полностью затмило появление другого потрясающего продукта - IRON ASSAULT, который значительно превосходит все существовавшие до него роботосимуляторы по многим показателям, однако сравниться с суперхитовым "Mechwarrior II" физически не в состоянии из-за графики. По первому впечатлению, если сравнивать эти две игрушки, IRON ASSAULT просто теряется.

Однако взгляните пристальнее! Вы обнаружите в IRON ASSAULT массу интереснейших вещей. Например, свой, отличный от стереотипов других роботосимуляторов, интерфейс, очень удобный и понятный. Или обилие технических возможностей. Или увлекательная сюжетная структура миссий, разнообразие поставленных перед Вами задач и способов их разрешения. Или стратегичность игры, отсутствие необходимости тупо стрелять и отстреливаться. Хотя стрелять-то в IRON ASSAULT ой-ой как придется! Способности Вашего робота и Ваши собственные четко сбалансированы, мощь противников и сложность заданий не выходят за рамки здравого смысла, управляемость робота (робот легко подчиняется командам пилота) заслуживает всяческих похвал. И многое другое.

К вопросу о графике. Роботы в IRON ASSAULT не нарисованы. То - реально склеенные-слатанные модели, снятые на видео и оцифрованные. Благодаря чему достигается их сравнительно высокая достоверность.

Запрограммировано управление отрядом роботов (до трех + Ваш собственный), самостоятельный выбор миссий, сражения по модему с товарищем.

IRON ASSAULT создан итальянской фирмой "Graffiti" и это первое ее произведение, объявившееся в российских пределах. Одно то, что малоизвестная фирма из малоизвестной для игрового бизнеса страны смогла добиться столь впечатляющей популярности, говорит о многом.

## ЧАСТЬ 2. ДО НАЧАЛА МИССИИ

### ПРИСТУПАЕМ К ИГРЕ

Как и всякая нормальная игра, IRON ASSAULT, представив на Ваш суд компактную по продолжительности заставку-интро (чтобы прервать ее, надо подолбить клавишу "Esc" п раз), выводит Вас в Основное Меню, где:

START GAME	Начать играть
VIEW INTRO	Просмотреть заставку, повествующую о сущности игры
CHANGE OPTIONS	Войти в Функциональное Меню
TO DOS	Вернуться в операционную систему

В Функциональном Меню Вы можете изменить некоторые общие параметры игры.

#### Функциональное Меню

MUSIC ON/OFF	Включение/Отключение музыки
SOUND FX ON/OFF	Включение/Отключение звуковых эффектов
HANGAR SEQ. ON/OFF	Видеоролик, предвещающий Ваше появление в точке выполнения миссии, можно отключить
DEATH SEQ. ON/OFF	Видеоролик, в котором изображается гибель Вашего робота (когда Вас убивают), также можно выключить
CALIBRATE JOYSTICK	Калибровка джойстика. Эта функция доступна только при наличии у Вас того, что можно калибровать.
TO MAIN MENU	Возвращение в Основное Меню

Если Вы решите откалибровать джойстик, Вас попросят "centre joystick and press fire button", а затем move "joystick in all directions and press fire button", это означает, что сначала Вам следует отцентрировать рукоятку джойстика (зафиксировать ее в нейтральном положении) и нажать кнопку стрельбы, а затем двинуть джойстик во всех направлениях (вверх, влево и т.п.) и еще раз нажать кнопку стрельбы.

Щелкнув мышкой на команде "Start Game" в Основном Меню, Вы перейдете к КATALOGу Статистики.

### КАТАЛОГ

В Каталоге зафиксированы пять игроков, участвующих в IRON ASSAULT на разном этапе прохождения многочисленных миссий.

Первоначально все пятеро - некие начинающие пилоты, которым предстоит пройти первую миссию. Вы можете выбрать любого из них, не меняя его имени, можете - поменять, большой разницы нет - как Вам больше нравится.

Чтобы начать играть за одного из них, выделите мышкой строку с его данными и нажмите на RESUME (Продолжить) справа внизу.

Если Вам не нравятся инициалы и Вы хотите проставить свои собственные или же этим игроком пройден ряд миссий, а Вы хотите начать игру с самого начала, Вы должны выделить имяменяемого пилота, щелкнуть мышкой на NEW (Новый), написать новое имя и кличку (Del - стереть, Enter - подтверждение), после чего щелкнуть на RESUME.

Если игрок получил Статус DES (объяснение ниже), но Вы собираетесь продолжать играть за него, нажмите RESUME.

Таблица Каталога пилотов расшифровывается следующим образом:

Rank	Name	Callsign	Missions	Status
Ранг	Имя	Кличка	Миссии	Статус

Ранг. По мере выполнения миссий Вы заслуживаете все большее уважение начальства. Первоначально Вы управляете

только своим роботом, но позже Вам дополнительно дают в подчинение сначала одного, потом двух и ближе к середине игры - трех других пилотов с роботами. При этом Ваш ранг повышается от Пилота до Генерала.

Имя и Кличка. Ничего больше, кроме как наименование играющего. Можете вписать сюда что угодно.

Миссии (Mis.). Дробь показывает, сколько всего было выполнено миссий и какая их часть была успешной.

Статус. Здесь отображается Ваш текущий Статус. Варианты:

**ACT** - Active - Активен. Игрок выполнил последнюю миссию и всецело готов к следующей. Первоначально все пилоты - ACT.

**MIA** - Missed In Action - Пропал без вести. Подобное возникает в случае, если Вы во время выполнения миссии выбрали команду Surrender (Сдаться), после чего вышли в DOS. Ничем для продолжения игры не грозит.

**KIA** - Killed In Action - Погиб в бою. Если Вас убивают при выполнении миссии, Вас выкидывают в Основное Меню и при возвращении в Каталог Вы увидите в Статусе напротив своего имени сообщение KIA. Как и MIA - это не смертельно; Вы можете продолжать игру и начнете с последней завершенной миссии.

**WON** - Победа. Вы победили, выполнив все миссии и разгромив Корпорацию. Больше за этого игрока играть нельзя (да и нет смысла).

**DES** - Destroyed - Уничтожен. Прискорбное сообщение: игрок погиб, на этот раз более капитально, чем при KIA.

Чтобы погибнуть, на уровне разных рангов от Вас требуется:

а) "PILOT" - Пилот (когда Вы - просто пилот собственного робота и никем не руководите) - Вы не смогли выполнить 2 миссии;

б) "CAPTAIN" - Капитан - Вы провалили 4 миссии;

в) "COLONEL" - Полковник - Корпорация преуспела в уничтожении всех Ваших баз на американском континенте;

г) "GENERAL" - Генерал - Вы умудрились лишиться всех повстанческих баз на всех четырех вверенных Вам континентах.

Получив Статус DES, Вы все еще правомочны продолжать игру, однако на ранг ниже. К тому же теряется все новое оружие, приобретенное по ходу выполнения миссий, в ранге, в котором Вы были уничтожены.

## БАЗЫ

Выберите игрока и щелкните на RESUME. Перед Вами покажется некое сооружение, на фоне которого проскользнут кое-какие надписи.

Надписи - название базы, с которой Вы будете отправляться на боевые действия, название континента, на котором располагается база, и дата Вашего прибытия на базу.

Всего континентов пять, соответственно столько же и баз.

Unicorn Base	America	База Единорога в Америке
Black Owl Base	Europe	База Черной Совы в Европе
Lone Wolf Base	Australia	База Одинокого Волка в Австралии
Cobra Base	Africa	База Кобры в Африке
Crab Base	Asia	База Краба в Азии

У каждой базы есть свой символ, соответствующий ее названию. Например, у базы Единорога символ - Единорог. Символ повстанцев - Перчатка с молнией на фоне венка.

Прервать распечатку информации о базе - нажать ESC.

## ПРЕБЫВАНИЕ НА БАЗЕ

На каждой базе Вам предоставляется своя комната, где находятся дверь в коридор, стеллаж, компьютер и кровать (прочие объекты не имеют значения). На рисунке все это обозначено соответственно как 1, 2, 3 и 4 (взята комната в базе Единорога).

Курсор мышки имеет форму сглаженного шестиугольника. Если Вы подводите курсор мышки к объектам 1/2/3/4, в шестиугольнике появляется точка, а около него - указание на назначение данного объекта (цифра 5 около курсора мышки - открыт проход в коридор).

Рассмотрим все 4 объекта.



3 - W.NET - The World Net Computer. Повстанческое движение стало представлять серьезную угрозу для Корпорации с момента организации Мировой Компьютерной Сети, по которой осуществлялось общее командование всеми силами повстанцев и обмен информацией.

Сюда Вы заходите, чтобы узнать последние новости, связанные с выполняемыми Вами миссиями, получить следующее задание и экипироваться.

2 - LOG. Перечень выполненных Вами миссий.

Мышка, если водить ею по списку, принимает вид направленной вниз или вверх стрелки; если же вывести ее за границы списка, превращается в "EXIT". Для пролистывания списка используйте стрелки, для возвращения к комнате - "EXIT".

Экран LOG расшифровывается следующим образом:

а) Слева сверху - Ваш ранг и имя. Справа - кличка.

б) Missions Номер и Successful Номер - число пройденных миссий и число успешно пройденных миссий.

Миссия считается успешной, если достигнута основная цель (Primary Goal).

в) Результаты миссии

Date	Дата	Дата прохождения миссии
Mission	Миссия	Город, в котором была миссия
Killed	Уничтожено	Количество уничтоженных роботов врага
Losses	Потери	Число Ваших погибших пилотов (от 1 до 3)
Pri	Основная Цель	Буква Р означает, что Основная Цель достигнута
Sec	Вторичные Цели	Сколько Вторичных Целей реализовано

4 - EXIT - Мгновенный (без запроса на подтверждение) выход в DOS.

1 - CORRIDOR - Выход в коридор. Здесь перед Вами находятся две двери, напротив которых мышка принимает вид "ROOM" и "SIM", и проход прямо впереди - "MISSION".

- ROOM - Возвращение в комнату, т.е. помещение, из которого Вы вышли в коридор.

- MISSION - Приступить к выполнению Миссии. Становится возможным лишь после того, как Вы зайдете в W.NET для получения свежих разведанных и задания.

- SIM - Попрактиковаться в управлении тем или иным роботом в искусственном (тренировочном) бою; симулятор боя, если говорить точнее. Или повоевать с товарищем по модему.

### СИМУЛЯТОР БОЯ

Рассмотрим режим SIM поподробнее. Выбрав его, Вы попадаете в MAIN MENU - Основное Меню Симулятора.

#### ОСНОВНОЕ МЕНЮ

NORMAL MISSION	Нормальная миссия, симулятор реального боя
HEAD TO HEAD	"Голова к голове", игра по модему
EXIT	Возвращение в Коридор

#### МЕНЮ NORMAL MISSION

DESERT	Пустыня
ANTARTIC	Арктика
MOUNTAIN	Горы
CITY	Город
PREVIOUS	Возврат в Основное Меню

их придумал.

#### МЕНЮ HEAD TO HEAD

MODEM LINK	Связь через модем
SERIAL LINK	Связь через серийный кабель
PREVIOUS	Предыдущее меню

деятельности. Оно аналогично меню Normal Mission:

В пустыне ли, в городе ли Вам потребуется уничтожить как можно больше, а лучше все роботы противника. При этом Вы ничем не рискуете: это не реальный бой, а тренировка.

Уничтожая противника, Вы набираете очки. Зачем они нужны - знаем только тем, кто

Независимо от того, какой род связи Вы выбираете, через модем или серийный, возникает меню, где Вы должны определить поле для совместной с Вашим товарищем

### **МЕНЮ SERIAL MISSIONS**

DESERT / ANTARTIC / MOUNTAIN / CITY

DISCONNECT - Отсоединиться, назад в предыдущее меню

### **МЕНЮ MODEM LINK**

PORT: COM1/2/3/4

Выбор COM-порта, на котором находится Ваш модем.

BAUD: 300/\*\*\*

Определение скоростных качеств модема

DIAL

Позвонить товарищу

WAIT FOR CALL

Подождать, пока товарищ сам Вам позвонит

PREVIOUS

Предыдущее Меню

Если Вы выбираете DIAL, Вас просят:

INSERT DIAL NUMBER - Укажите номер абонента.

NUMBER: - Номер..

После того, как номер введен, появится сообщение

"DIALING..." - "Дозваниваюсь".

Если Вы выбираете WAIT FOR CALL, появится сообщение

"WAITING..." - "Жду".

Необходимо выбрать или первое (DIAL), или второе.

### **МЕНЮ SERIAL LINK**

PORT: COM1/2/3/4

Выбор COM-порта, через которой идет связь

BAUD: 300

Пропускная способность

TRY CONNECTION

Попробовать подсоединиться

PREVIOUS

Предыдущее меню

### **THE WORLD NET COMPUTER - W.NET**

Вернемся в комнату к компьютеру, через который Вы подключаетесь к Мировой Компьютерной Сети.

По мере того, как Вы будете подниматься в ранге, Сеть будет усложняться. Рангов всего 4, и сеть также проходит 4 стадии усложнения и расширения. Однако при этом она увеличивается в дополнение к существующему, т.е. все прежнее остается, но входит в часть чего-то большего.

1 Стадия - Вы в звании Пилота.

Перед Вами 3 экрана: Mission, News и Exit.

Щелкнув мышкой на надпись "Exit" (Выход), Вы выйдете из Сети и вернетесь к комнате.

News - Новости. Экран новостей присутствует только в том случае, если есть новости.

Читайте о новостях в одноименном разделе.

Mission - Миссия. Активизировав этот экран, Вы увидите три новых экрана: Territory и Armament. Exit - возвращение к предыдущим экранам.

- Territory - Территория. Информация о Вашем задании. Читайте в разделе "Территория".

- Armament - Вооружение. Здесь Вы находите себе подходящего робота и экипируете его под собственные вкусы. Конкретнее читайте в разделе "Вооружение".

2 Стадия - Вы в звании Капитана.

Отличие от предыдущей стадии заключается в том, что активизацией экрана Миссия Вы вызываете теперь уже 3, а не 2 экрана: Territory, Armament и Squadron.

- Squadron - Эскадрон. Здесь Вы выбираете пилота, который сопровождает Вас в Миссии. Читайте в разделе "Эскадрон".

3 Стадия - Вы в звании Полковника.

Зайдя в W.NET, Вы встретите экраны Strategy, News и Exit.

Strategy - Стратегия. Активизировав данный экран, Вы увидите карту Америки, на которую нанесены военные точки противника. Внизу находятся кнопки Mission и Exit.

Mission соответствует Mission из второй Стадии, за исключением того, что появляется кнопка Accept - начать выполнять данную миссию. Теперь Вы уже начинаете миссию не из комнаты через коридор, а отсюда.

Все остальное аналогично предыдущему.

О Стратегии смотрите отдельные разделы.

4 Стадия - Вы в звании Генерала.

В экране Strategy добавилась беглая кнопка, имеющая 2 формы.

а) Transfer - Перенестись на другой континент из четырех, на которых ведутся военные действия.

б) Choose - Выбрать другой континент.

Чтобы перебазироваться на другой континент, нажмите Choose, выберите один из четырех континентов (если Вы выберете тот, на котором находитесь, кнопка останется в форме Choose), и нажмите Transfer, чтобы переместиться. У Вас запросят подтверждение, щелкните на экранчике Yes.

Аналогичным образом, не прибегая к Transfer, можно просматривать другие континенты на предмет текущего состояния военной активности на них.

Первоначально, чтобы начать Миссию, надо зайти в W.Net и потом через коридор. Позже - нажатием кнопки Ассерт в экране Mission.

Обратите внимание: при каждом новом запуске IRON ASSAULT Вам потребуются заново выбирать сопровождающих Вас пилотов и Вашего любимого робота с любимым вооружением: в противном случае Вы отправитесь на Миссию с тем и с теми, кто установлен по умолчанию.

### **W.NET: НОВОСТИ**

Информация, появляющаяся на экране Новостей, всецело зависит от успешности последней пройденной Вами миссии.

В Миссии у Вас есть Основные и Вторичные Цели. Выполняя Вторичные Цели, Вы часто привозите секретные разработки по ракетам или ученых противника и прочие данные, которые позволяют повстанческим научным центрам разрабатывать новое оружие, а Вашему командованию - более успешно воевать с Корпорацией.

О новом оружии и успешных боевых действиях или провалах по Вашей вине и будет сообщаться в экране Новостей.

Все новости, которые могут быть в игре, задокументированы в файлах с расширением .RES (от слова Research - Исследования), находящихся в директории E\_RES игры. Если возникнет надобность, можете почитать. Если не знаете английского, но владеете немецким либо французским - читайте файлы в директориях G\_RES либо F\_RES.

### **W.NET: ТЕРРИТОРИЯ**

Экран Mission Map - Карта Миссии.

Справа изображен фрагмент общей карты зоны, на котором значком показана точка Вашей высадки.

Слева сверху находится рассказ о характере задания, которое Вы должны выполнить. Подобных миссий - примерно 65 (точно сказать невозможно: начнете играть - поймете почему).

Ниже перечисляются задачи, которые Вы должны будете осуществить: "Primary:" - Основная Цель (всегда одна), "Secondary:" - Вторичные Цели (от одной до трех). Так как не все в совершенстве владеют английским, мы приведем в конце раздела расшифровку основных терминов (ключевых слов), чаще всего встречающихся в поставленных перед Вами задачах.

На экране есть две кнопки. Exit - возвращение в вызывающее меню, Report - экран View.

Экран View - донесения о Зоне высадки.

Слева Вам покажут пяти/десятисекундный видеоролик о зоне предполагаемой высадки, снятый с использованием кукольных моделей роботов (достоверность, кстати, потрясающая).

Слева сверху - информация о степени защищенности зоны.

Most Probable Enemies - наиболее вероятные противники. Ниже - перечень формаций роботов, с которыми Вам в данной миссии суждено иметь дело, например, Mosquito, Greykey, Lobster.

Мы не даем характеристику роботов противника, однако позволим себе указать на две детали: а) по мере игры все новые виды роботов сильнее предыдущих видов; б) одни и те же роботы могут быть экипированы разными ракетами и степень опасности одних и тех же видов роботов в разных миссиях разная.

Кнопка Exit - вернуться в Меню Report.

Ключевые слова в тексте задач

Глаголы:

Bring Back - принести назад (собрать)

Capture - захватить (по отношению к людям)

Destroy - разрушить, уничтожить

Find - найти (далее указывается, что делать с найденным)

Rescue - спасти (по отношению к людям)

Pick Up - собрать (некие предметы)

Прилагательные/наречия:

All - все объекты данного вида

External - внешний (вне бункера)

Inside - внутри бункера

Internal - внутри бункера

Outside - снаружи бункера, "на свежем воздухе"

Under Construction - в стадии сборки (обычно - о роботах)

Существительные:

Antenna - антенна (что-то типа остроконечной вышки)

Box - коробка, контейнер

Canister - канистра

Container - контейнер

Convoy Of Ships - конвой кораблей

Energy Conveyer - энергоконвейер

Equipment - оборудование (речь идет о контейнерах и пр.)

Communication - коммуникации (антенны, радары и прочее)



Computer - компьютер (всегда в бункере, высотой с башню)  
Construction - сборка, конструирование  
Droid - дроид (маленький подвижный техробот)  
Fuel - топливо  
Generator - генератор (похож на робота из "Звездных войн")  
Installation - инсталляция, группа радаров или антенн  
Missile - ракета (внешне - блок ракет)  
Network - сеть, близко к Installation по значению  
Pilot - пилот (его надо раздавить или спасти)  
Pump - водокачка  
Radar - радар (вышка с тарелкой радара на вершине)  
Scientist - ученый (человечек, по-нашему)  
Squad - отряд  
Truck - грузовик (лилипут, учитывая Ваши 50 футов вышины)  
Unit - чаще всего робот в стадии сборки (construction)  
Defend The Base At All Costs - защитить базу любой ценой  
Буква S на конце существительного - множественное число.

### **W.NET: ВООРУЖЕНИЕ**

Доступ к экрану "Вооружение (Armament)" происходит из экрана Mission.

Основной Модуль экрана "Вооружение":

Слева изображен робот, на котором Вам предстоит отправляться на войну.

Оружие, которое несет робот, изображено в красных прямоугольниках, снабженных указателями, определяющими, в каких точках робота данное оружие крепится.

Обратите внимание: оружие в бою может быть уничтожено ракетами противника. Опыт показывает, что оружие, крепящееся на плечах, разбивается чаще, чем оружие, крепящееся на руках.

На легких роботах, которые даны Вам изначально, можно крепить только 3 вида оружия. На средних и тяжелых роботах крепится пять видов.

Чтобы поменять робота, надо щелкнуть мышкой на кнопке Choose. Чтобы поменять оружие, надо щелкнуть мышкой на меняемом оружии. Подробнее читайте ниже.

Справа приведен ряд характеристик робота (читайте к концу раздела).

Exit - возвращение в предыдущий экран.

Choose Unit - Экран выбора робота.

Щелкнув на кнопке Choose, Вы перейдете к экрану выбора робота. Вернуться назад - Exit.

В центре - изображение робота, под которым подписано: Light (легкий робот), Medium (средний) или Heavy (тяжелый).

Слева в ряду названий роботов Вы можете выбрать робота; выбранный в настоящий момент робот подсвечивается красным. Стрелки служат для пролистывания списка имеющихся в распоряжении базы роботов.

Характеристики робота приведены справа. Имейте в виду, кроме этих характеристик, у каждого робота - свой перечень видов оружия.

View - Экран выбора оружия. Существует 2 таких экрана: один для ракет и мин, второй - для пушки (HoGun).

Щелкнув на изображении ракеты или мины (кроме пушки, чье изображение - второе сверху), Вы попадаете в экран выбора оружия. Во многом аналогичен экрану выбора робота.

Вернуться назад - Exit.

В центре - картинка с ракетой или миной. Слева - список доступных для данной модели робота и в соответствии с научно-исследовательскими достижениями (экран Новости) ракет (мин). Выбранная ракета (мина) подсвечивается красным. Стрелки - для движения по списку. Справа - характеристики данного вида оружия (читайте в конце раздела).

Щелкнув на изображении носовой пушки HoGun, стволы которой крепятся в головной части робота, Вы попадаете в экран характеристик для HoGun. Для каждого робота существует свой собственный, единственный HoGun, менять который нельзя (объяснение характеристик HoGun в конце раздела).

У роботов, не считая названия (красным цветом на экране Основного Модуля), наличествует 5 базовых характеристик.

Model - Модель. Существует 3 типа моделей.

\* Light - Легкая. Слабо бронированный скоростной робот. Применяется в ранних миссиях. Позже может понадобиться в ситуациях, когда требуется не уничтожить противника, а, наоборот, избежать его, чтобы, не вступая в бесполезный бой, выполнить поставленные цели.

\* Medium - Средняя. Средняя броня, средняя скорость. Промежуточный этап к Heavy.

\* Heavy - Тяжелая модель. Медленные, но тяжело бронированные роботы. Требуются в миссиях, где крепость брони решает большинство задач. У тяжелых роботов наиболее мощные HoGun и ракеты, которые они используют, обладают часто более разрушительной силой, чем ракеты легких и средних роботов.

**Radar** - Радар. Дальность охвата радара (экран F1) измеряется в метрах. Если Вы выполняете миссию в яркий солнечный день, то на прямой дистанции Вы сможете увидеть противника раньше, чем его засечет радар.

**Max. Speed** - Максимальная скорость робота. Единица измерения - километр/час. Наряду со следующей - важнейшая характеристика.

**Armour** - Броня. Указывается толщина брони и сплав, из которого она изготовлена. Для тяжелых роботов - первое, на что следует обращать внимание.

**Propulsion** - Тип используемого двигателя.

Сводная Таблица Характеристик Роботов Повстанцев

Robot	Model	Radar	Max.Speed	Armour
DOGGY AA/U II	Light	800 m.!	140 Km/h	60 mm.
WATCHER G/0A	Light	1600 m.!	180 Km/h	250 mm.
WALKER D/03	Light	1000 m.!	130 Km/h	50 mm.
GORT 3-0A	Medium	800 m.!	100 Km/h	250 mm.
M.A.R. Medium Assault Robot	Medium	1200 m.!	90 Km/h	225 mm.
PRIEST MCU01	Medium	1600 m.!	80 Km/h	275 mm.
W.O.R. 095	Medium	1000 m.!	80 Km/h	200 mm.
H.A.R. Heavy Assault Robot	Heavy	1200 m.!	60 Km/h	450 mm.
S.P.H.C. SelfPropelled Heavy Cannon	Heavy	1400 m.!	80 Km/h	500 mm.
083 HD Heavy Destroyer	Heavy	1600 m.!	70 Km/h	640 mm.

Информация о сплаве, из которого изготовлена броня, и о двигателях не является действительно важной, поэтому мы ее опускаем.

Оружие делится на 3 типа: Ракеты (Missile), Носовые Пушки (HoGun) и Мины (Mine).

У ракет, кроме названия, есть 6 базовых характеристик.

**Guidance** - Система наведения. Существует 3 варианта:

\* **Direct** - Ракета летит по прямой линии, не зависимо от того, затargetирована ли цель.

\* **Laser** - Ракета имеет системы отслеживания мишени, но не является полноценной самонаводящейся; targetирование весьма желательно.

\* **Image Rec.** - Image Rescptive - Восприимчивая к объекту наведения ракета, иначе - самонаводящаяся; требует targetирования, иначе - равнозначна Direct; то же самое относится и к ракетам Laser Guidance.

**Damage** - Величина ущерба, причиняемого ракетой противнику при попадании.

**Recharge** - Скорость перезарядки ракеты. Измеряется в секундах. 0.5 secs - Вы можете стрелять данной ракетой не чаще, чем 2 раза за секунду.

**Speed** - Скорость полета ракеты, измеряется в километрах/час. Чем быстрее летит ракета, тем больше шансов на то, что противник не успеет от нее увернуться.

**Range** - Полезная Дальность. Измеряется в метрах. Показывает максимальную дистанцию, на которой можно стрелять прицельно. Особенно существенно для самонаводящихся ракет.

**Package** - Боекомплект. Количество ракет данного вида, которым Вы будете располагать. Измеряется в штуках.

У мин существует всего 3 характеристики: Damage (величина ущерба противнику при взрыве), Recharge (скорость перезарядки) и Package (количество в боекомплекте).

У HoGun существует 6 характеристик. Кроме первой и последней, они аналогичны характеристикам ракет. Ammo - Характер перезарядки. Пушки работают от батарей. Package - Unlimited. Количество выстрелов из пушки неограниченно.

Сводная Таблица Характеристик Оружия Повстанцев

HoGun	Ammo	Damage	Recharge	Speed	Range
S GUN LIGHT GUN	Plasma bolt	1	0.08secs	2400 Km/h	400 m.
D GUN LIGHT DOUBLE GUN	Plasma bolt	2	0.16secs	2400 Km/h	400 m.
MDGUN MEDIUM DOUBLE GUN	Energy particle	2	0.08secs	2400 Km/h	480 m.
H CAN HEAVY CANNON	Disruptive bolt	3	0.16secs	2400 Km/h	480 m.

Missile	Guidance	Damage	Recharge	Speed	Range	Package
SNAKE Light Missile	Direct	6	0.3secs	600 Km/h	600 m.!	60
FLY/M Light Missile	Direct	7	0.25s.	600 Km/h	600 m.!	60
WSRM Light Missile	Direct	8	0.3secs	600 Km/h	600 m.!	60
LIBRA Medium Missile	Direct	10	0.3secs	600 Km/h	600 m.!	60
TMH Medium Missile	Direct	12	0.6secs	1200 Km/h	800 m.!	55
RONT Heavy Missile	Direct	16	0.8secs	600 Km/h	1000 m.	60
WAST Heavy Missile	Direct	20	0.6secs	1200 Km/h	1000 m.	60
GORE Heavy Missile	Direct	25	1 sec	1200 Km/h	1200 m.	70

Missile	Guidance	Damage	Recharge	Speed	Range	Package
ROTAK Light Head	ImageRec.	15	1.3secs	300 Km/h	1000 m.	15
WAXR Light Head	ImageRec.	20	2 secs	300 Km/h	1000 m.	15
IIDM Light Head	Laser	25	1 sec	300 Km/h	1200 m.	18
STORM Medium Head	Laser	30	2 secs	300 Km/h	1200 m.	18
SETRA Medium Head	Laser	35	2 secs	300 Km/h	1200 m.	20
XAR-2 Heavy Head	ImageRec.	40	1.3secs	300 Km/h	1400 m.	18
G/EYE Heavy Head	ImageRec.	50	2 secs	300 Km/h	1400 m.	20

Mine	Damage	Recharge	Package
LAMPA 0G Mine	60	4.1secs	25
WTR 0G Mine	100	4.1secs	20

### W.NET: ЭСКАДРОН

Доступу к экрану "Эскадрон (Squadron)" происходит из экрана Mission.

Здесь Вы выбираете сопровождающих Вас в миссии пилотов (пилота). В трех колонках приводятся, сверху вниз, фото, имя, кличка, родина и возраст пилота; ниже следует изображение его робота и кнопка Change.

Около робота обозначено, под каким номером будет проходить данный пилот в Вашей системе управления эскадроном, а также Модель робота (единственное, на что стоит смотреть).

Чтобы поменять робота (а вместе с ним и пилота), нажимайте на кнопку Change. Exit - вернуться в вызывающий экран.

### W.NET: КОНТИНЕНТЫ

Будучи в звании Полковника, Вы ведете боевые действия на американском Континенте. Когда Вы его захватываете ("освобождаете"), Вам присваивают Генерала и поручают сразу 4 Континента.

Доступ к континентальной карте производится вхождением в экран Strategy.

На карте Континента находятся значки, обозначающие Ваши и вражеские опорные плацдармы. Значки бывают пяти типов:

- Зеленая молния - Allied Base (база повстанцев);
- Желтое солнышко - Generator;
- Красный домик - Factory;
- Полуовал над прямоугольником - Depot;
- Красная молния - Base.

Кроме первого значка, все прочие числятся за противником.

Каждый плацдарм - миссия. Чтобы выделить плацдарм, щелкните на него мышкой. Чтобы начать миссию, выделите плацдарм, войдите в экран Mission, пройдитесь по его экранам (если есть необходимость) и нажимте Asserpt.

Ваша задача - уничтожить все плацдармы противника на Континенте, сохранив хотя бы одну повстанческую базу.

Если плацдарм уничтожен, он перечеркивается косой чертой. Если постоянно подсвечен светло-красным - ослаблен предыдущими атаками.

Континент считается взятым, если на нем уничтожены все плацдармы противника.

Если повстанческая база находится как бы в тисках темно-красного цвета, значит, она подвергается атаке и необходимо ее срочно защитить. Если Вы выберете другую миссию, база будет уничтожена. Впрочем, если Вы ведете войну на уровне Генерала, можно перенестись на другой Континент и продолжить воевать там. Когда Вы сражаетесь на одном Континенте, на трех других атаки противника отбивают некие другие повстанческие силы. Когда базу успешно защитят без Вашей помощи - можете вернуться. О защите повстанческих баз читайте раздел с аналогичным наименованием.

Если Вы выделяете плацдарм, нажимаете Mission и появляется знак STOP - значит, к данной миссии пока что доступа нет. Это бывает, если выбранная миссия уже пройдена или если Вы выбрали базу повстанцев, не подвергающуюся атаке в настоящий момент.

Справа от Континента справочный экран, на котором фиксируются данные по плацдарму, который Вы выбрали в настоящий момент. Применяется 5 характеристик.

Locality - Месторасположение плацдарма. Указывается город. Зоны столиц обычно лучше защищены, чем зоны обычных городов.

Description - Тип плацдарма (вкратце перечислены сверху). Рассмотрим подробнее назначение каждого типа:

\* Allied Base - Повстанческая база. Требуется защищать ее, когда она подвергается атакам.

\* Generator - Энергостанции. Вырабатывают электроэнергию, снабжающую другие вражеские плацдармы. Уничтожив генераторы, Вы ослабите мощь Корпорации в данном районе (стрелками показано, какие плацдармы питаются от электростанции).

\* Factory - Фабрика. Здесь производятся новые роботы Корпорации, которые затем используются в атаках на повстанческие базы и в обороне плацдармов Корпорации. Фабрики надо уничтожать в первую очередь, чтобы остановить производство.

\* Depot - Депо, или Склад. Сюда свозятся готовые к включению в боевые действия новые роботы с фабрик.

\* Base - База. Отсюда осуществляются атаки на повстанческие базы. В принципе, их имеет смысл уничтожать в последнюю очередь, тем более что они обычно наименее защищаемы (по мере захвата Континента скопления противника в остающихся плацдармах растут).

Produced - Сколько и чего производится на данном плацдарме. Варианты: Energy (Энергия), Units (Роботы), Food (Пища), Steel (Сталь), Weapons (Оружие) или Nothing (Ничего не производится).

Defence - Ориентировочное число роботов, осуществляющих защиту цели. Обычно, разведанные врут и роботов может оказаться больше аж в 2-2.5 раза!

Damages - Повреждения (в процентах), которые претерпел данный плацдарм в ходе предыдущих атак. Плацдарм можно штурмовать, если есть желание, в несколько заходов (правда, при этом теряется драгоценное время). Постепенно плацдармы, если их дальше не атаковать, восстанавливаются. Внимательно следите за повреждениями на повстанческих базах. Dest. - Destroyed - плацдарм уничтожен.

### ЧАСТЬ 3. МИССИЯ

#### УПРАВЛЕНИЕ

Робот управляется манипулятором (мышью/джойстиком) совместно с участием клавиатуры. Манипулятор выполняет единственно роль движения и стрельбы (на клавиатуре это дублируется).

Теперь мы, не вдаваясь в подробности, перечислим клавиши управления клавиатуры и их значения; позже в соответствующих тематических разделах все это будет рассмотрено более внимательно.

- движение:

курсорная стрелка вверх - набрать скорость;

курсорная стрелка вниз - остановиться. Нажав, когда робот не движется, даете задний ход;

курсорные стрелки влево/вправо - поворот налево/направо;

END/PgDn - "скольжение", иначе - смещение робота налево/направо без совершения поворота.

- управление прицелом:

Home/PgUp - поворот башни (головы) робота налево/направо;

-- поднимать прицел вверх;

+ - опускать прицел;

\* - вернуть башню и прицел в центрированное нейтральное состояние (изначальное).

- стрельба:

BACKSPACE - переключение изготовленного к стрельбе оружия;

ENTER - тагетирование, иначе - захват цели системами наведения;

SPACE - выстрел из оружия, активированного в настоящий момент времени.

- значения дисплеев:

F1 - радар. Цифры 1, 2, 3 и 4 - переключение масштаба;

F2 - карта, когда Вы на открытом воздухе, и Радарный Сканер, когда Вы находитесь в бункере;

F3 - техническое состояние робота ("жизнь"), где цифрами 1, 2, 3 и 4 Вы просматриваете информационные экраны состояния различных систем;

F4 - информация о захваченной системой наведения цели (дисплей Тагетирования);

F5 - включение защитных систем (1, 2 и 4) и инфракрасного видения (3);

F6 - вид из кабин роботов Вашего отряда, цифра 1 - из кабины первого, 2 - второго, 3 - третьего;

F7 - контроль груза, находящегося на борту робота;

F8 - перечисление целей, поставленных в данной миссии, и данные об их текущем исполнении;

F9 - Rear View - задний обзор;

F10 - вызвать транспортный корабль, который заберет Вас - окончание миссии.

- карта:

M - вызвать общую карту миссии и пульт связи с пилотами отряда.

На карте есть три клавиши управления с клавиатуры:

PgUp - подняться вверх по карте;

PgDn - спуститься по карте вниз;

ESC - вернуться к игре.

- другие клавиши:

U - переход от общего вида из кабины к находящимся внутри кабины мониторам, с уменьшенным видом из кабины;

N - взглянуть на точки прохождения;

Tab - переключение между дисплеями, если на экране находится больше одного дисплея (обычно - когда Вы нажали U).

- управление мышью:

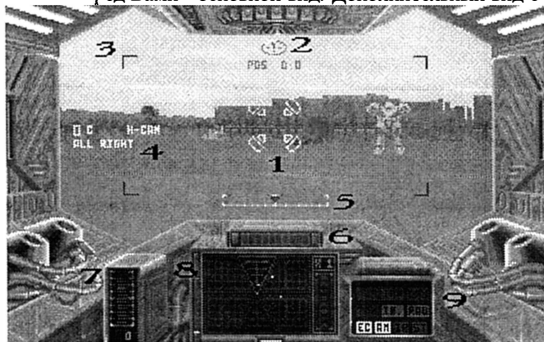
двинуть мышь вперед равнозначно набору скорости; двигая мышь назад, Вы затормозите или двинетесь назад. Поворачивая мышь, Вы повернете робота.

Левая кнопка мыши - выстрел.  
Нажав правую кнопку и двигая мышь вправо либо влево, Вы будете "скользить" вправо либо влево.

### КАБИНА РОБОТА (КОКПИТ)

Итак, высадившись со своей первой миссией в некоем городе, Вы обнаружите себя сидящим в высоченном, почти достоящим до крыш зданий, роботе. Перед собой Вы видите картинку (экран), в основных чертах схожую с той, которая изображена на Фрагменте 2 (мы приводим вид из кабины 083 HD Heavy Destroyer, самого мощного в IRON ASSAULT).

Перед Вами - основной вид. Дополнительный вид с большим количеством дисплеев, но



уменьшенным смотровым монитором можно получить, нажав U (вызов нижнего кокпита).

Нижний кокпит полезен в случаях, когда необходимо одновременно видеть больше одного дисплея.

Итак, рассмотрим Фрагмент. Цифрой 1 обозначен CROSSHAIR - прицел. Прицел может принимать три формы: прицел носовой пушки, прицел ракет системы Direct и прицел самонаводящихся ракет.

\* Прицел носовой пушки - HoGun. Данный прицел выбран в настоящий момент (над цифрой

рой 4 слово H-GUN обозначает носовую пушку). Когда пушка направлена на вражеский объект, внутренние острия прицела краснеют, если объект находится на недостижимой для прицельной стрельбы дистанции, и зеленеют, если объект в пределах прицельной стрельбы.

\* Прицел ракет прямолинейного полета - Direct. По форме - подобие разорванного ромба. При появлении противника в ракурсе наведения ракетных установок внутри прицела возникает красный ромб. Если дистанция позволяет вести прицельную стрельбу, ромб становится зеленым.

\* Прицел самонаводящихся ракет - Laser и Image Rec. Желтый квадрат. Никак не фиксирует противника, пока Вы его не затагетировали (клавиша ENTER). Если есть наведение на цель, внутри квадрата возникает второй прицел. Если прицел красный - дальность для стрельбы чрезмерна, если зеленый - можно стрелять.

Обратите внимание: если прицел показывает, что дистанция для прицельной стрельбы слишком велика, это не означает, что стрелять нельзя вовсе. Не рекомендуется только тратить самонаводящиеся ракеты. И, разумеется, вероятность того, что Вы попадете по мишени, не является слишком высокой.

Цифрой 2 обозначен Компас.

Красная черточка показывает направление движения робота на карте (карта вызывается как F2 на дисплее или M - общая карта).

POS A-K - Position A-K - текущая позиция (местоположение) робота на карте.

Цифра 3 - контуры тагетирования. Сейчас Вы видите 4 красных уголка по углам экрана. Когда Вы наведетесь на цель, они сузятся до размеров красного прямоугольника, охватывающего общий контур цели наведения.

Цифрой 4 обозначены сразу три характеристики.

Вверху слева - наименование выбранного в настоящий момент оружия (смена оружия - BACKSPACE). Сейчас активизирована H-Gun - носовая пушка. Рядом с названием оружия обозначается, сколько его осталось в боекомплекте (для H-Gun значение не ставится, так как его патроны бесконечны).

Верхний левый значок 0s обозначает период, требующийся для перезарядки оружия после выстрела. Допустим, Вы выстрелили ракетой, Recharge (время перезарядки) которой равно 1.2 секунды. После выстрела овал в течение 1.2 секунды будет желтого цвета и будет разорван; как только он позеленеет и вернется в цельный вид, оружие перезарядилось.

Ниже, где сейчас написано All Right, фиксируется техническое состояние Вашего робота (выдаваемые сообщения приводим с конкретными значениями, иначе будет не понятно):

\* ENGINE: 45% - состояние двигателей и механики (на 55 процентов Ваш двигатель разбомбили).

\* VISIONICS: 75% - визуальные системы пострадали на 25 процентов.

\* ROTAK DESTROYED - наименование оружия (в данном случае - ракеты ROTAK), которое уничтожено.

\* ALL RIGHT - все нормально. Означает, что никакое из имеющегося на борту оружия не уничтожено, а повреждения двигателя и визуальных систем не превышают 20 процентов.

\* RESCUE: 5 и SCORE: 1001 - Два параметра, означающие, сколько секунд осталось

до того, как Вашего робота заберут обратно на базу (Rescue), и сколько очков Вы настреляли (в режиме Симулятора).

О первых четырех из шести указанных характеристик Вы всегда можете более подробно почитать на дисплее F3.

**Цифра 5** - Шкала поворота башни Вашего робота (клавиши Home и PgUp). Когда красная метка смещена влево - башня повернута влево и наоборот. Чтобы вернуть башню (и метку) в прямолинейное (исходное) положение, нажмите на \*.

**Цифра 6** (полоса из темно-зеленых прямоугольников) - Батарея носовой пушки HoGun. Патроны-то в HoGun бесконечные, но черпает она их из энергобатареи, которая быстро разряжается, если стрелять непрерывно.

По мере стрельбы прямоугольнички становятся ярко-зелеными. Когда шкала заполняется полностью, все прямоугольнички краснеют - батарея разрядилась. После этого они начинают быстро уходить. Возобновить огонь Вы сможете сразу же, как только непогасшая часть зажженных прямоугольников станет светло-зеленой.

**Цифра 7** - Индикатор скорости. Число под ним - скорость в настоящий момент (километров/час). Если число равно нулю (как сейчас на Фрагменте), то робот стоит на месте. Если со знаком минус - движется назад.

По мере того, как Engine робота получает повреждения, скорость может существенно убывать.

**Цифра 8** - Дисплей, о котором так много говорилось и еще будет говориться. Сейчас включен дисплей F1 - Радар.

**Цифра 9** - LED PANEL, Индикаторная Панель. Содержит 10 индикаторов, загорающих в следующих случаях:

MIN - Mine - Вы находитесь рядом с миной, рекомендуется побережиться (кстати, мины можно расстреливать).

THR - Threat - Угроза. Ваши радары засекли Угрозу - вблизи объявился противник.

LAU - Launch - Запуск. В Вас выпущена ракета прямолинейного наведения Direct Guidance.

TAK - Take - Взять. Подобрать груз, который сейчас находится под ногами Вашего робота (читайте про дисплей F7).

IR - Image Rec. - Восприимчивость к образу. По Вам попали самонаводящейся ракетой.

RAD - Radar - Радар. На Вас настроены системы уничтожения ракет (как раз подобные тем, индикаторы которых мы рассмотрим следом).

EC - E.C.M. - Electronic Counter Measures. Дисплей F5. Включение противоракетной системы (если горит - то включено; на Фрагменте - включено).

AM - Anti-M. - Anti-Missile System. Дисплей F5. Аналогично, включение второй из противоракетных систем.

IR - Img Intens. - Image Intensifier. Дисплей F5. Включение инфракрасного видения.

ST - Stealth - Стелс. Дисплей F5. Активизация системы невидимости для радаров.

Далее мы всесторонне рассмотрим дисплеи робота (F1-F9).

**F1: RADAR.**

Обратимся еще разок к Фрагменту 2, на котором изображен требуемый нам радар (под цифрой 8).

Радар служит для обнаружения противника. Дальность обнаружения у него для каждого робота разная, Вы можете посмотреть ее, выбирая робота для миссии (зафиксировано в приведенной нами ранее Сводной Таблице Роботов Повстанцев).

Зеленая точка в центре экрана дисплея - Ваш робот. От него вертикально вверх расходит конус - это направление его движения и предполагаемый радиус обзора из кабины.

Зелеными точками, кроме Вас, обозначаются Ваши сотоварищи-пилоты.

Роботы противника отображаются в виде желтых точек. В колонке справа (на дисплее) появление роботов противника фиксируется зажигающимися красными кирпичиками. Шкала рассчитана максимально на 8 противников, если противников больше - деления кончаются и враг фиксируется только на самом радаре.

Красная точка - засеченный системой наведения (после нажатия ENTER) противник.

Синие точки - мелкие движущиеся объекты. Например, пилоты, которых Вам требуется подобрать или, наоборот, раздавить.

Радар можно масштабировать. Изначально он установлен на максимальную дальность охвата (параметр X1 в верхнем правом углу дисплея). Подобное хорошо для обнаружения противника, но во время ближнего боя не даст понять, кто где находится - точки Вашего робота, Ваших сотоварищей и роботов противника попросту сольются. Для этого можно устанавливать более крупный масштаб с меньшей дальностью охвата.

Переключается масштаб цифрами 1, 2, 3 и 4, что соответственно сделает масштаб из X1 (условно - 1x1, т.е. один к одному) масштабом X2 (1x2), X4 (1x4) или X8 (1x8).

Радар отключается, когда Вы заходите в бункер. В бункере его функции исполняет Сканер F2.

**F2: MAP (A)**

Когда Вы пребываете на открытом воздухе (не в бункере), данный дисплей показывает участок карты, на котором Вы в данный момент находитесь.

Полезен, когда Вы никак не отыщите проход в скалах или не можете отличить бункер от соседних зданий. В остальном, удобнее пользоваться общей картой (клавиша M).

Описание составляющих данного дисплея читайте в разделе о Карте.

#### **F2: SCANNER (B)**

Когда Вы заходите в бункер (о бункерах будет отдельный раздел), радар F1 отрубается и его заменяет Сканер.

Сканер дает близкий сферический обзор, дальность его охвата ничтожно мала, и тем не менее пользоваться им необходимо.

И, надо отдать ему должное, Сканер показывает только ближних противников, но на вертикальной шкале справа фиксирует общее число, находящихся часто за пределами охвата основного дисплея Сканера.

Правда, Сканер может ошибаться и фиксировать противника тогда, когда тот уже уничтожен Вашими ракетами.

Красный значок в форме буквы Д без ножек - Ваш робот. Верхушка буквы Д показывает направление его движения.

Желтый значок - Противник.

Коричневый - Уничтоженный робот противника.

Зеленый - Мелкий движущийся объект. Могут быть людьми, техническими дроидами, и прочее.

Контейнеры, канистры, ракеты, генераторы, компьютеры и прочее неодушевленное недвижимое, включая конструируемых незаконченных роботов, на Сканере не фиксируются.

#### **F3: STATUS**

Дисплей, где Вы можете прочесть о "жизни", - степени поврежденности различных систем Вашего робота в процентах. Как Вы понимаете, когда повреждения достигнут ста процентов, Вы сможете насладиться видеороликом, на котором показано, как Ваш робот окутывается дымом и взрывается.

Дисплей переключается между четырьмя режимами: General, Engine, Weapons и Visionics. Переключение осуществляется цифрами 1-4.

1) GENERAL - Общий. В режиме General отображается информация по трем другим режимам в целом. Здесь:

\* ENG. - Состояние механики и двигателя робота.

\* WEAP. - Состояние оружия робота. Обычно, оружие повреждается в последнюю очередь.

\* VIS. - Состояние Визионики (визуальных систем) робота.

Схематичное изображение Вашего робота, на котором находятся надписи, также отображает получаемые увечья. Поврежденные части приобретают красный цвет, потом темнокрасный, потом вовсе исчезают.

2) ENGINE - Двигатель.

\* MAIN - Основной. Состояние всей сложной механики робота, включая двигатель.

\* AUXILIARY - Вспомогательный. В первую очередь механика поворота башни. Далее - системы противоракетного реагирования.

\* HYDRAULIC - Гидравлика. Поражение гидравлики результирует в нестабильность движения - заметно трясет, когда подбиты ноги, кроме того, робот хуже подчиняется управлению.

3) WEAPONS - Оружие. Наименования оружия, боекомплекты и прочее. Указывается, если какое-то оружие уничтожено. Обычно, первыми повреждаются ракетные установки, крепящиеся на руках. NoGun практически никогда не отказывает - бессмертная штукавина.

4) VISIONICS - Визуальные системы, подразумевается "зрение" робота.

\* H.U.D. (Head Up Display) - Наличие на лобовом экране робота таких вещей, как Прицел, Компас, Мишень, - на Фрагменте 2 то, что может отказать, обозначено цифрами 1, 2, 3. При этом, утратив прицел, Вы не лишаетесь возможности стрелять. Кроме того, если H.U.D. слишком низок, экран начинает меркнуть.

\* LOCK - Системы ракетного наведения, или тагетирование.

\* COMMS - Система связи с другими пилотами Вашего отряда. Вы не сможете общаться с ними, если связь будет испорчена.

#### **F4: TARGET**

Target (произносится "тагет") означает в переводе мишень, отсюда - слово "Тагетирование" - наведение на мишень.

Тагетирование служит для использования самонаводящихся ракет, которые, если мишень не определена, улетят в произвольном направлении, как обычные ракеты.

Чтобы навестись на мишень (цель), требуется нажать ENTER.

Если Вы хотите переключиться на другой объект или другие объекты - нажимайте ENTER, пока не система не нацелится на нужную Вам. Вокруг запеленгованного робота появляется красный прямоугольник.

Запеленговать можно только робот противника, своих роботов или предметы Вам засечь не удастся.

Если запеленгованный объект уходит из зоны видимости, рамка расходится (рамка примет вид, как на Фрагменте 2 под цифрой 3), однако объект не утерян - как только он вер-

нется в радиус обзора, он будет снова автоматически засечен (если Вы до того не нажмете ENTER, конечно). Радиус обзора Вы можете увидеть на Радаре F1 - расходящийся зеленый конус.

Когда объект уничтожен, тагетирование автоматически отменяется (пока Вы не зададите следующую мишень).

Если цель отсутствует, на дисплее F4 черный экран и надпись "No Target" - цель отсутствует.

Если объект засечен, на дисплее появляется его изображение с перечнем вооружения, установленном на нем. По мере получения повреждений схематичное изображение объекта претерпевает изменения. Повреждения обозначаются красным цветом, тяжелые повреждения - темно-красным и исчезающе-красным.

#### **F5: COUNTERMEASURES**

Е.С.М., ANTI-M. и STEALTH - защитные системы Вашего робота, IMG.INTENS. - преклонение видения. Каждой из четырех соответствует своя цифра (1-4). Нажмите, допустим, 1, чтобы активизировать Е.С.М. (напротив него возникнет слово ON и его значок загорится на Индикаторном Дисплее (на Фрагменте 2 - цифра 9)), и нажмите единицу еще раз, чтобы отключить Е.С.М. (напротив него возникнет OFF).

1. Е.С.М. - Electronic Counter System - Электронная система засечения вражеских ракет.

2. ANTI-M. - Anti-Missile System - Противоракетная система, несколько отличающаяся по характеру деятельности от Е.С.М.: отличие состоит в том, что засеченные ракеты уничтожаются (Е.С.М. отклоняет их и уничтожает лишь частично).

3. IMG.INTENS. - Image Intensifier - Усилитель образа, проще - ночное инфракрасное видение. Преимущественно нужен в бункерах, где наличие электричества является эфемерной мечтой.

4. STEALTH - Стелс - Невидимость для радаров противника. Полной невидимости в этом режиме Вы сможете достичь, если, активизировав его, отключите Е.С.М., ANTI-M., радар и карту. Да, и возьмите себе на заметку: подотчетные Вам пилоты также потеряют Вас на экране своих радаров и может возникнуть путаница. Режим хорош, когда надо проскользнуть мимо десятка динозавров незачемным. Стелс есть не на всех роботах.

Когда вышеперечисленные системы выходят из строя, на индикаторном дисплее (цифра 9 на Фрагменте 2) их индикаторы становятся темно-красного цвета, а на дисплее F5 они переключаются на OFF.

#### **F6: SQUAD CAMERA VIEWS**

Вы можете подключаться к видеокамерам, установленным на роботах Ваших соратников, и видеть то, что видят они.

Если экран дисплея рябит и изображения нет - вероятно, пилот еще жив, но системы связи отключились.

Для переключения между пилотами используйте цифры 1-3. Порядок нумерации пилотов определяется тем, как Вы выбирали пилотов в W.NET в SQUADRON.

#### **F7: BAY CONTROL. Взятие груза**

Довольно часто Вы будете получать задания, гласящие, что Вы должны отловить пару пилотов (пленных повстанцев, или корпорационистов) или захватить какие-нибудь коробки со сверхсекретными материалами.

То, что Вы должны привести "домой", на дисплее F8 отображается зеленым цветом.

Пилоты и коробки чаще всего обитают внутри бункеров, хотя и не всегда.

Чтобы взять груз на борт, надо наехать на него роботом (в буквальном смысле) с единственным условием, что, если Вы будете двигаться слишком быстро, Вы просто раздавите то, что хотели подобрать. Оптимальная скорость - 20 км/час. Когда объект окажется под роботом, загорится индикатор TAK, а на дисплее Bay Control внизу, где раньше красовалась надпись "Nothing" (Ничего), появится название того, что находится внизу под Вами.

Чтобы поднять объект на борт, надо, едва загорятся соответствующие индикаторы, снизить скорость до нуля, т.е. остановиться.

Список находящегося на борту с указанием количеств Вы всегда можете прочесть на дисплее Bay Control (основное его назначение).

Если Вам надо раздавить какого-нибудь типа, вместо того, чтобы тащить его на борт, Вам достаточно будет наехать на него на высокой скорости. Если объект (допустим, ракеты или дроиды) при этом не давится, значит, его надо расстреливать.

#### **F8: MISSION OBJECTIVES**

На данном дисплее Вы можете увидеть перечень задач, которые Вы должны выполнить, чтобы миссия считалась успешно завершенной.

Красным цветом подсвечено то, что требуется уничтожить. Зеленым - объекты, которые требуется доставить домой (смотрите раздел про Bay Control).

Первая сверху цель - основная (Primary), остальные - вторичные (Secondary). Рядом с каждой находится дробь, означающая, сколько объектов уничтожено/захвачено из числа требуемых. Надпись ARH - Archieved - Цель достигнута.

Когда Вы выполняете поставленную цель, раздается торжественная музыка, а внизу экрана монитора возникает сообщение "Primary Goal Achieved!" или "Secondary Goal Achieved!".



Когда все цели достигнуты (около каждой стоит ARH) или же Вы доподлинно знаете, что всех четырех пилотов Вам не собрать (одного, увы, Вы случайно раздавили), тогда можете заканчивать миссию и возвращаться на базу.

#### **F9: REAR VIEW**

Rear View - Задний Обзор. Включив этот экран, Вы увидите то, что происходит позади Вашего робота.

#### **F10: END MISSION**

Вы выполнили все цели, которые могли выполнить, и хотите вернуться на базу. Нажмите F10 - появится сообщение (Ваши слова): "Come and get me!" - "Прилетайте и забирайте меня!".

Если раздумаете или просто случайно нажали, у Вас есть пара-тройка секунд, чтобы отказать от возвращения на базу до лучших времен: нажмите F10 еще раз. "Never mind!" - "Не придавайте значения!".

Забирать Вас ринутся не сразу, сначала пилоты транспортировщика должны запеленговать Ваше местоположение. Когда это произойдет, появится сообщение: "Base: Coming in 12 seconds" - "База: Прилетаем через 12 секунд" (число секунд каждый раз разное).

С момента появления сообщения на экране (в точке цифры 4 на Фрагменте 2) появится надпись "Rescue" с убывающим отсчетом секунд до момента, когда Вас заберут.

Все эти детали крайне важны, если Вы на последнем издыхании отбиваетесь от злорадствующей оравы врагов и все решают мгновения, - заберут Вас до того, как Ваш робот взорвется, или - ...

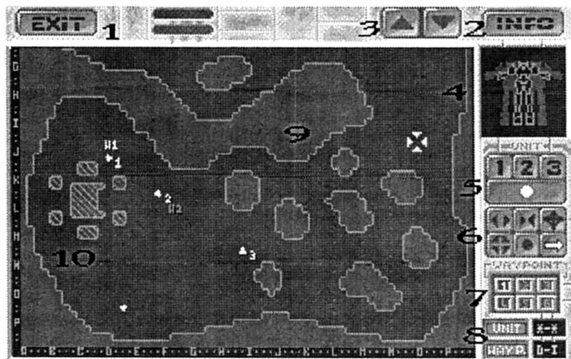
Учтите: F10 не функционирует, когда Вы находитесь внутри бункера. Выходите наружу, если хотите возвращаться на базу, и оставайтесь снаружи, пока Вас не заберут.

#### **КАРТА**

Локальный фрагмент карты Вы можете смотреть на дисплее F2. Чтобы увидеть всю карту, Вы нажимаете M.

На период, пока Вы рассматриваете карту, игра приостанавливается. Можете использовать это как паузу, которая в игре почему-то не предусмотрена.

Перед Вами - карта плюс панель управления отрядом Ваших подопечных роботов.



Чтобы вернуться от карты к игре, нажмите "EXIT" около цифры 1 на Фрагменте или ESC на клавиатуре.

Слева и по низу карты тянутся координаты.

Вся карта выполнена в зеленых тонах. Ровный темно-зеленый цвет (на Фрагменте обозначено цифрой 9) - поверхность, по которой можно свободно передвигаться. Ровный светло-зеленый - крупные препятствия: дома, горы (как на этой карте), ледовые наносы и прочее. Заштрихо-

ванные коробки (над цифрой 10 на Фрагменте) - бункеры.

Карта занимает площадь большую, чем величина экрана, - она несколько выше. Для сдвига карты вверх/вниз используйте стрелки (около цифры 3 на рисунке).

На карте фиксируются только Ваш робот и роботы Вашего отряда. Противник не фиксируется. Значок в форме буквы Д без ножек - Ваш робот, верхушка буквы Д - текущее направление его движения. Аналогичными значками, только со порядковыми номерами, фиксируются роботы Вашего отряда.

Все, что будет сказано дальше, относится к отряду, поэтому рекомендуется прочесть данную информацию не раньше, чем доберетесь до звания Капитана.

Цифра 2 - "INFO" - Информация о роботах отряда. На блоке рядом с цифрой 5 Фрагмента нажмите на 1 (или 2/3) и потом на "INFO" - Вы увидите экран с детальной информацией о состоянии Вашего подопечного. Переключая цифры 1, 2 и 3 на названном блоке, Вы сможете посмотреть состояние всех Ваших подопечных. На "INFO"-экране даны:

- 1) Имя пилота, его кличка, его координаты на карте.
- 2) Цветное фото его робота - в сражении будете знать, как тот вообще выглядит.
- 3) Communication System - Коммуникационная система связи. Рядом указано ее состояние, где "Ok" - в норме, "Damaged" - повреждена, но функционирует, "Destroyed" - уничтожена, связи с пилотом нет.

Если связь с пилотом утеряна, он, едва около него прекращается перестрелка, оста-

навливаются на месте и больше не двигается, выключаясь из сражения. Потом его вместе с Вами заберут обратно на базу.

4) Engine Efficiency 82% - Эффективность двигателя, состояние механики и брони робота в процентах, "Ok" - заметных повреждений пока нет. Собственно, это и есть жизнь робота.

Любопытно: однажды у нас получился робот, у которого оставалось 0% (!), и он все еще был жив.

5) Locking System - Системы наведения. "Ok" - в норме, "Damaged" - повреждены, "Destroyed" - разрушены. У роботов отряда есть привычка прицельно стрелять, долго и тщательно примериваясь. Поэтому невозможность точно навестись весьма трагична для них.

6) Weapons Status - Статус оружия, т.е. - состояние оружия, находящегося на борту робота. Перечисляется оружие и напротив каждого наименования указано одно из трех значений:

"Operative" - находится в рабочем состоянии;

"Exhausted" - боекомплект израсходован;

"Destroyed" - уничтожено.

Убрать "INFO"-экран - еще раз щелкнуть на надписи "INFO" мышкой.

Цифра 4 на рисунке. На рисунке изображен робот, выбранный на блоке цифры 5. Если ни один не выбран, то изображен первый из трех.

Повреждения робота сигнализируются красным цветом, сильные повреждения - темно-красным и исчезающе-красным.

Цифра 5 - Блок вызова пилотов отряда. Единица для первого пилота, двойка для второго, тройка для третьего, кружок - отдать один и тот же приказ сразу всем трем (или двоим, если Вы в звании Полковника) пилотам.

Когда отдается приказ, звучит голос, говорящий "Roger". Если приказ отдается двум или трем роботам, он звучит дважды или трижды одновременно.

Цифра 6 - Блок отдачи приказа состоит из шести кнопок. Перечислим их в следующем порядке: верхний ряд слева направо, потом нижний ряд слева направо.

\* BREAK FROM ME (кнопка, первая сверху слева) - Приказ пилотам двигаться в направлении от Вас и вести самостоятельные действия.

\* GROUP WITH ME - Приказ пилотам следовать в одной группе с Вами, где Вы - направляющий.

\* ATTACK MY TARGET - Приказ атаковать засеченную Вашими системами наведения мишень; если захват мишени в момент отдачи приказа отсутствует, робот переключится в режим Attack Everybody.

\* ATTACK EVERYBODY - Приказ атаковать всякого, кто попадется под руку (кроме своих), и действовать независимо от Вас.

\* GUARD - Остановиться на месте и "занять круговую оборону"; в этот режим автоматически переходят роботы с разрушенной системой связи и роботы, выполнившие приказ Goto Current Way Point.

\* GOTO CURRENT WAY POINT - Приказ двигаться к Way Point - точке, обозначенной Вами на карте (читайте цифру 7 данного Фрагмента).

Цифра 7 - Обозначить точку на карте, в которую Вы хотите послать одного (или больше) робота(ов). Точек можно установить от одной до шести.

Чтобы обозначить на карте точку 1 и послать в нее робота 1:

а) щелкните мышкой и а цифру 1 на данном блоке (под цифрой 7 Фрагмента);

б) щелкните мышкой на карте в точке, куда хотите послать робота, - в этом месте появится значок H1;

в) если Вас не устраивает выбранное положение - просто щелкните мышкой в другой точке и значок переместится туда;

г) выберите робота под номером 1;

д) щелкните и на стрелке - Goto Current Way Point. Как только Вы выйдете из режима просмотра карты, робот отправится в заданном Вами направлении (правда, не обязательно оптимальным курсом).

Чтобы послать в одну точку всех роботов, в пункте г) выберите не одного робота, а всех (кружок).

Чтобы поставить другую точку, в пункте а) щелкните на другую цифру. Чтобы вернуться к первой точке - щелкните снова на цифре 1 блока.

На Фрагменте поставлены 2 точки: H1 и H2. В настоящий момент активна H2 (активная подсвечивается красным цветом).

Цифра 8 Фрагмента - Координаты на карте выбранного в настоящий момент робота (UNIT) и координаты на карте его Way Point'a, если таковой есть (WAY P.).

## ИГРОВОЕ МЕНЮ

Во время игры (во время прохождения миссии), нажав ESC, Вы вызовете Игровое Меню "Options":

Floor	Для медленных машин: выключение показа земли
Small Pix	Для медленных машин: выключение детализации изображения
Music	Включение/выключение музыкального сопровождения
Sound FX	Включение/выключение звуковых спецэффектов

Speech	Включение/выключение речевых сообщений
Return to game	Возвращение к игре, эквивалентно еще одному нажатию ESC
Surrender	Сдаться и вернуться на базу без запроса на подтверждение
Back to DOS	Мгновенный выход в DOS без запроса на подтверждение

### ЧАСТЬ 3. ОКОНЧАНИЕ МИССИИ

#### СООБЩЕНИЯ В ХОДЕ МИССИИ

Данные сообщения символизируют выполнение или невыполнение поставленных в миссии целей.

"Enemy computer destroyed!" - Компьютер противника уничтожен!

"Primary goal achieved!" - Основная цель достигнута!

"Secondary goal achieved!" - Вторичная цель достигнута!

"All targets destroyed - Well Done" - Все мишени уничтожены - славно сработано (для внеочередных миссий).

"Enemies have reached their goal!" - Враги достигли своей цели! (разгромили базу, которую Вы пытались защитить)

#### ИТОГИ МИССИИ

Когда Вы заканчиваете миссию, перед Вами возникает луч, превращающийся в текст, где Вам сообщают результаты проведенной деятельности.

Расшифруем возникающие сообщения.

"MISSION LOCATION: \*\*\*\*\*" - Местонахождение зоны, где Вы выполняли миссию.

"RESULTS:" - Результаты .

"PRIMARY OBJECTIVE REACHED" - Основная цель достигнута.

"PRIMARY OBJECTIVE NOT REACHED" - Основная цель отнюдь не достигнута.

"SECONDARY OBJECTIVES A/B" - Выполнено А вторичных целей из Б поставленных.

"THE BASE HAS BEEN DESTROYED" - База повстанцев, которую Вы защищали, уничтожена.

"BASE SUCCESSFULLY DEFENDED" - База повстанцев с успехом защищена.

"STRUCTURE DAMAGES %" - Повреждения базы в процентах.

"X ENEMY DESTROYED" - Число врагов, равное X, было уничтожено.

"NO ENEMY DESTROYED" - Ни одного противника не было уничтожено.

"X ALLIED LOSSES" - Вы потеряли X роботов своего отряда.

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СООБЩЕНИЯ ПО ИТОГАМ

All your support units have been destroyed. You are fully responsible for this disaster!

-Все подотчетные Вам роботы были уничтожены. Вы полностью отвечаете за случившееся несчастье!

One of your support units has been destroyed. Think twice before sending someone into action.

- Один из Ваших подотчетных роботов уничтожен. Подумайте дважды, прежде чем посылать кого-нибудь в бой.

Two of your support units have been destroyed. You must provide appropriate cover for your units.

- Двое из подотчетных Вам роботов уничтожено. Вы должны обеспечивать подходящее прикрытие для своих роботов.

Perfect! You have reached all the mission objectives.

- Прекрасно! Вы достигли все цели миссии.

Very Good! Try to reach all your secondary objectives.

- Очень хорошо! Но старайтесь выполнять все вторичные цели.

Good! But also secondary objectives are important.

- Хорошо! Но вторичные цели также важны (Вы ни одной не выполнили).

Remember that your main objective should always be the primary!

- Помните, что Ваши основные цели первостепенны!

We are never going to win this war if you run away from the enemy!

- Нам не выиграть этой войны, если Вы будете бегать от врага! (Если нажать F10 раньше, чем врагу нанесен урон)

Your unit is nearly destroyed. One more hit and you'd have been history!

- Ваш робот почти уничтожен. Еще одно попадание, и Вы были бы историей! (Повреждения составили более 80 процентов).

Your unit has heavy damages. You are lucky to have come back alive!

- У Вашего робота тяжелые повреждения. Вам повезло, что Вы вернулись живым! (Повреждения более 60 процентов).

Your unit has medium damages. You should take more care of it.

- У Вашего робота средние повреждения. Вы должны больше заботиться о нем. (Больше 40 процентов).

Your unit has light damages. Our mechanics will fix it in a few days.

- У Вашего робота легкие повреждения. Наши механики исправят их в несколько дней. (Больше 20 процентов).

Your unit is in perfect shape. Our mechanics will appreciate this.

-Ваш робот в отличной форме. Наши механики будут Вам признательны. (Робот сохранился больше чем на 80 процентов).

Проценты повреждений считаются по Visionics или по Engine в зависимости от того, кто из них находится в худшем состоянии.

Закончив миссию, посмотрите экран Новостей (News): вероятно, там содержится существенная информация по итогам миссии.

#### **ЧАСТЬ 4. ОТДЕЛЬНЫЕ ЭТАПЫ МИССИЙ: ПРОХОЖДЕНИЕ**

##### **БУНКЕР**

Если Вы посмотрите на карту, то обнаружите 3 типа местности: ровная (относительно) поверхность, препятствия (здания, горы) и бункеры - заштрихованные коробки, в которых находятся если не все, то хотя бы часть целей миссии.

Основная часть внешних сил противника обычно сконцентрирована на защите бункеров и еще столько же находится внутри. Кроме того, по бокам бункеров часто можно встретить статичные пушки.

В бункер ведет гигантская (в рост робота) дверь, четко заметная на фоне стены. Чтобы войти в бункер, надо расстрелять дверь, лучше - из NoGun, чтобы не тратить зря ракеты.

Героические Роботы Вашего отряда не последуют в бункер за Вами, как бы Вы их не просили. Следовательно тактика должна быть такой: используя Way Point'ы, насылайте их на врагов, защищающих подходы к бункеру, а сами поддерживайте огнем, стоя за их спинами. Пусть Ваш отряд уничтожит всех внешних противников - Вам предстоит разбираться с ордой тех, что внутри бункеров.

В одной миссии может быть до пяти и больше бункеров.

Перед тем, как зайти в бункер, активизируйте инфракрасное видение и включите дисплей F2 - Сканер. Может быть, в бункере все будет видно и без инфракрасного зрения, но лучше с ним.

Карта M, F10, F1 и F6 в бункере не работают.

Площадь бункера отнюдь не соответствует той, которая отражалась на общей карте, - он в десятки (!) раз больше (а может оказаться и таким же). Заблудиться в нем ничего не стоит.

Если Вы заблудились, советую начать двигаться, обходя по периметру каждое помещение и на каждом встречаемом повороте поворачивая влево (или вправо). Таким образом Вы обойдете весь бункер и наткнетесь на выход. Если в бункере есть еще и центральные коридоры - просто равномерно прочешите их. Поверьте, при таком подходе заблудиться практически невозможно и невозможно упустить какие-нибудь из целей миссии.

Правда, сначала Вам придется повоевать. Обычно, на Вас накладываются за первым же поворотом. Старайтесь сохранять для прохождения бункеров побольше ракет в боекомплекте - случается дефицит.

Когда воюете, старайтесь поглядывать под ноги и на Сканер - не раздавите случайно контейнеры или пилотов, которых надо было подобрать. Иначе затраченные усилия окажутся напрасными.

В бункере может оказаться скрытая дверь, аналогичная той, которую Вы расстреляли, чтобы войти. Если такая дверь есть, за ней находятся объекты поставленной перед Вами цели. К счастью, подобные двери встречаются крайне редко и их достаточно легко обнаружить.

В бункер бывает только один вход и выход находится там же, где и вход. Его легко различить - светлый пролом в стене.

##### **ОБОРОНА БАЗЫ**

С началом континентальной войны Вам придется периодически защищать от посягательств противника базы повстанцев (на континентальной карте - значки с зеленой молнией).

База - одиночный бункер, вокруг которого наставлены Turrets - неподвижные ракетные установки, которые расстреливать не стоит: они принадлежат повстанцам и помогут Вам в защите бункера.

На бункер с двух/трех сторон движется толпа (в среднем - 20 единиц) роботов противника, которых Корпорация нашлапала в своих фабриках. Ваша задача - перебить их всех, не дав им при этом расстрелять базу.

Чаще всего, они не так уж хорошо вооружены и драться с ними можно, атакуя напролом. Бросайтесь в атаку на одну из группировок и поставьте часть отряда на пути других.

Противник не преследует цели драться с Вами. Огрызаясь на Вас, роботы будут прорываться к бункеру. Ваша задача - не дать им стрелять по бункеру. Вряд ли они могут убить Вас, а вот бункер взорвать - очень даже вполне.

#### **ЧАСТЬ 5. ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ**

##### **ИНСТАЛЛЯЦИЯ**

Для инсталляции IRON ASSAULT требуется запустить файл INSTALL.EXE.

Ниже разобран инсталляционный процесс с CD-ROM диска. Если Вы приобрели версию игры для жесткого диска, то инсталляция Вам не потребуется: то, что Вы купили, является уже проинсталлированным ворованным вариантом, списанным с CD.

#### Экран 1.

English	Английский язык
Francais	Французский язык
Deutsch	Немецкий язык

Esc - Прервать инсталляцию | Enter - Выбрать

#### Экран 2.

Source Drive	D	CD-ROM дисковод
Destination Drive	C	Жесткий диск, где будет игра
Destination Directory	\\IRON	Будущая директория игры

Если Вы хотите внести изменения, щелкните мышкой на параметре, который собираетесь менять, и введите новое значение.

#### Экран 3.

Вас спрашивают подтверждения на установку игры с диска D: на диск C: в директорию \\IRON (имена дисков и директория могут быть другими).

Нажмите "Y" для начала установки.

#### Экран 4.

Когда индикатор доберется до 100 процентов, все файлы, которые IRON ASSAULT собирается держать на винчестере, будут перекопированы.

Появится следующий экран:

Current Configuration	Текущая конфигурация
Control Device: Mouse	Управляющее устройство: Мышь
Sound Card: None	Звуковая карта: Не установлена

Main Menu	Основное Меню
Controls	Управление
Sound Card	Звуковая карта

Выбрав "Controls", Вы сможете выбрать управляющее устройство: Мышь, Джойстик или Педали.

Выбрав "Sound Card", Вы сможете установить звуковую карту (если она у Вас есть, конечно). Игра поддерживает такие звуковые карты, как Adlib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, а также отсутствие звуковой карты. Разумеется, уместно использование любых SoundBlaster-совместимых карт.

Выбрав звуковую карту, Вам потребуется поочередно указать ее параметры: Addresses, Interrupt, DMA.

#### Экран 5.

Вам сообщает о том, что инсталляция прошла успешно (если она прошла...).

#### SETUP

Чтобы изменить конфигурацию уже инсталлированной игры (звук, управление), надо запустить файл INSTALL.EXE в директории на винчестере, в которой установлена игра.

В остальном - читайте предыдущий раздел по инсталляции.

#### ПЕРЕНОС В ДРУГУЮ ДИРЕКТОРИЮ

Допустим, по неким соображениям личного характера Вы решили перекинуть директорию с игрой в другую точку (другую директорию). Как сделать это, не переинсталируя игру? С помощью любого текстового редактора зайдите в файл IRON.CFG в директории игры на жестком диске. Файл выглядит приблизительно следующим образом:

SoundBlasterPro 220 5 1

Mouse  
C:\\IRON  
D:\\IRON\_CD

Измените путь C:\\IRON на новый путь и можете спокойно продолжать играть.

#### СОХРАНЕНИЕ ИГРОКА

Допустим, Вы прошли десятка два миссий и теперь, прежде чем идти дальше, хотите сохранить текущее положение вещей, чтобы потом, в случае неудачного развертывания событий, иметь возможность начать играть с середины игры, где Вы остановились, а не с самого начала. А может быть, Вам так понравилась миссия номер 28, что Вы хотели бы через год-другой пройти ее еще раз и только ее.

Как тогда поступить?

Параметры каждого игрока сохраняются в трех файлах на жестком диске.

Одновременно IRON ASSAULT могут проходить 5 игроков и для каждого из них есть своя директория, где лежат его файлы-сохранения: SAVED\_A, SAVED\_B . . . SAVED\_E. Но в какой из них лежат файлы именно Вашего игрока?

При старте игры в Каталоге Вы выбираете одного из пяти игроков. Первый сверху соответствует директории SAVED\_A, второй - SAVED\_B и так далее.

Итак, первый шаг: скопируйте в отдельную директорию файлы из SAVED\_\* директории, соответствующей Вашему игроку.

Следующий шаг: есть файл STATUS.DAT, который находится там же, где install.exe и igon.exe на винчестере. Нашли? В этом файле хранится общая информация по всем пяти игрокам. Как Вы понимаете, этот файл надо также перекопировать к тем двум, вынутым из директории SAVED\_\*.

Далее продолжайте играть, сколько душе угодно. Если Вы захотите вернуться к "сохраненной" игре, Вам надо будет перекопировать три файла на их первоначальное местоположение (при этом изменившиеся за время игры их новые копии будут уничтожены).

Однако учтите: возвращая старый, "сохраненный" вариант STATUS.DAT и стирая при этом новый, Вы уничтожите также и все новые данные для всех пяти игроков, вернув их в старое состояние. Если Вы не хотите, чтобы новые данные стерлись, - скопируйте их в другую директорию по описанному выше способу, а уж потом возвращайте старые данные.

И так до бесконечности.

## И НАПОСЛЕДОК - СОТНЯ-ДРУГАЯ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ

1) Вашей целью не является геноцид робототехники Корпорации. У Вас есть задания командования, и это единственное, что должно Вас волновать.

2) Вы можете пройти миссию, практически не выполнив поставленных целей, и Вас всего лишь ненавязчиво пожурят. Однако не думайте, что Вам удастся увильнуть от ответственности подобным образом вечно.

3) Если Вы подспудно ощущаете, что скоро Вас убьют, используйте самое смертоносное из всех доступных Вам видов оружия: кнопку RESET.

4) Пилоты, которых дадут Вам в подчинение, обладают уровнем мышления, лежащим гораздо ниже уровня совершенства, и способны сделать что-то путное только при Вашем умелом руководстве.

5) Насылайте своих пилотов на противника, а сами стойте позади. Вряд ли их убьют - у них портится рация и они, едва стрельба прекращается, тупо стоят и ждут транспорт. Рация ломается гораздо раньше, чем состояние робота становится критическим, и он обычно выключается из боя вовремя.

Впрочем, могут и убить - следите за состоянием роботов с помощью Карты. Если истратите всех пилотов, которых Вам отводят, Вам новых не дадут.

6) Самонаводящиеся ракеты - великая вещь, но часто кучный огонь гораздо важнее прицельного огня (короче, случаются ситуации, когда закидывание шапками эффективнее снайперской винтовки).

7) Е.С.М и Anti-Missile - потрясающие вещи для обуздания разрушительности вражеских ракет, однако по излучению, от них исходящему, противнику становится легче засечь Вас на радаре.

8) Уворачивайтесь от вражеских ракет, если только они не откровенно самонаводящиеся (это фиксируется на дисплее). Полет ракет обычно четко заметен. Уворачиваться и одновременно стрелять можно, двигаясь боком (клавиши End и PgDn) или мчась мимо противника с повернутой в его сторону башней.

Правда, справедливости ради отметим, что мы, когда проходили игру, основную ставку делали на лобовые атаки (хе-хе!).

9) Используйте тагетирование, когда стреляете самонаводящимися ракетами, только следите, чтобы прицел был зеленым, а не красным, иначе от того, что ракета самонаводящаяся, никакого толку не будет.

10) Радиус действия ракет - спектр на радаре F1; moreover, часто Вы видите противника раньше, чем его засекает Ваш радар, и стрелять он тоже иногда начинает раньше.

## JAZZ JACKRABBIT

Фирма - Epic MegaGames. Год выпуска - 1994. Объем: 12,4 Mb

Я думаю, на белом свете есть множество людей, которым игры-симуляторы или же, например, такие, как DOOM, не приносят почти никакого удовольствия. Им хочется что-нибудь более детское и простое. Как раз такой игрушкой является Jazz Jackrabbit. И причем одной из хороших особенностей этой игры является то, что она требует от компьютера только

\* 33-Mhz или более быстрый, чем процессор 80386

\* 4 Мегабайта памяти

И поэтому игра доступна многим поклонникам этого жанра игр.

Из названия этой игры, наверное, можно легко догадаться, что речь пойдет о супергерое Кролике Jackrabbit (далее - просто Кролик), который должен спасти галактику от безжалостного злодея.

История такова...

Где-то далеко в бескрайних просторах космоса существует цивилизация зверей со своими правилами и законами. Правит там мудрый король. У него есть дочь (зайчиха) - принцесса Eva Earlong. Но происходит беда. Ее похищает прямо из-под носа жениха (того самого

Кролика) печально известный лидер террористов-черепах Devan Shell. А потом галактика впадает в хаос. Начинаются грабежи и убийства. Есть ли возможность восстановить мир и справедливость. Судьба планеты Carotus (столицы империи) находится в руках жениха принцессы. Сможет ли он победить злого Devan'a (прямо, как в сказке: принц спасает принцессу). Конечно же, все зависит от Вашего успешного, умелого и проворного управления Кроликом.

Сразу же после заставки перед Вашим взором предстанет следующая менюшка.

NEW GAME - начать новую игру;  
LOAD GAME - загрузить ранее сохраненную игру;  
INSTRUCTIONS - инструкция (подсказка);  
SETUP OPTIONS - начальные установки;  
MUSIC VOLUME - громкость музыки;  
SOUND FX VOLUME - громкость звуков;  
SETUP JOYSTICK - калибровка джойстика;  
CHANGE KEYS - переустановка клавиш управления;  
GRAPHICS DETAIL - уровень детализовки;  
COLOR - количество цветов;  
ORDER INFO - другая информация;  
EXIT GAME - выход из игры.

Забегая немного вперед, я хочу поведать Вам, что в процессе игры, нажав Esc, можно попасть в следующее меню:

CONTINUE GAME - продолжить игру;  
SAVE GAME - записать игру;  
LOAD GAME - загрузить ранее сохраненную игру;  
MUSIC - включить или отключить музыку;  
SOUND FX on/off - включить или отключить звуковые эффекты;  
SLOW MOTION on/off - включить или отключить эффект медлительности (T);  
DETAIL - детализовка;  
QUIT GAME - выход из игры в главное меню.

Для тех, кто предпочитает в качестве орудия труда клавиатуру, а не джойстик, приведу клавиши управления:

ALT - подпрыгнуть;  
SPACE - выстрел из выбранного оружия;  
LEFT и RIGHT (курсорные стрелки) - передвижение влево и вправо соответственно. Если долго удерживать одну из них, то Кролик припустит, как скоростной автомобиль по прямой дороге;  
UP (стрелка вверх) - посмотреть вверх;  
DOWN (стрелка вниз) - присесть (в таком положении можно передвигаться);  
CTRL - выбор боеприпасов для Вашей универсальной пушки (текущий боезапас показан в полосе состояния в нижней части экрана);  
T - для тех, кто не может управлять Кроликом с такой головокружительной скоростью, используйте эту кнопку для замедления его движений;  
P - пауза.

Итак, выбирайте NEW GAME и начинайте свои приключения. Для начала необходимо выбрать уровень сложности. Всего их четыре:

EASY - самый легкий;  
MEDIUM - легкий;  
HARD - сложный;  
TURBO - самый сложный.

Затем выбираете из шести предложенных Вам эпизодов - тот, с которого хотите начать.

TURTLE TERROR - террор черепахи;  
BALLISTIC BUNNY - баллистическая "бунн";  
RABBIT REVENGE - месть кролика;  
GENE MACHINE - генетическая машина;  
THE CHASE IS ON - "жертва" находится здесь;  
THE FINAL CLASH - финальное столкновение.

Ну а после этого перед Вашим взором появляется игровой экран, большую часть которого занимает вид местности, по которой Кролик будет путешествовать. В нижней части располагается информационная панель. С ее помощью Вы можете узнать следующее:

- жизненная сила Кролика. Она изображена в виде синей полосы, которая будет убывать и изменять цвет по мере того, как Вы будете сталкиваться с противниками и попадать в ловушки. Для пополнения здоровья необходимо отыскать морковку;
- количество оставшихся жизней, т. е. сколько еще есть попыток начать игру сначала после того, как жизненная сила станет равна НУЛЮ;
- количество набранных очков;
- время;

- показывает выбранные Вами боеприпасы, которые будут использоваться для уничтожения всяческой нечисти.

После всего прочитанного вполне можно начинать игру, ну а для тех, кто очень любопытный (любопытательный), я продолжаю рассказывать об этой игре.

Начнем, пожалуй, с самого главного - ОРУЖИЯ! В распоряжении кролика находится универсальная пушка LFG 2000 Blaster. Она имеет неограниченный запас слабomощных патронов, но, кроме того, к ней подходят и другие виды боеприпасов:

TOASTER - огненный шар. Он является более мощным и быстрым;

RF MISSILE - очень быстрая ракета, огневая мощь которой на порядок выше предыдущих боеприпасов. Выстрел производится двумя ракетами одновременно, которые вылетают из дула под углом примерно 30 градусов;

LAUNCHER - особое, сверхсекретное вещество, очень похожее на пластмассы со свойствами каучука. Прыгая по экрану, заряд наносит вред всем врагам, к которым прикоснется.

Кроме этого, есть еще два особых и секретных видов оружия:

TNT (со 2 по 6 уровни) - возможно, самое мощное оружие, которым будет пользоваться Кролик. Им можно уничтожить всех врагов в видимом диапазоне, но боеприпасы к нему очень сложно найти;

"ПОЖАР" - ну, я думаю, огнемёт - он и в Африке огнемёт.

Для пополнения боеприпасов необходимо собирать амуницию, разбросанную по всему уровню. В одном призе может находиться от 2 до 15 снарядов.

Но для полной победы необходимо виртуозно управлять Кроликом. Вот несколько советов выживания:

- старайтесь собирать все, что удастся найти;

- по возможности, не пропустите одну из контрольных точек. Всего на уровне их две: одна где-то в середине, а другая - в конце. Проходя мимо, обязательно стреляйте в нее. Выглядит она в виде столбика с картинкой и после попадания картинка изменится. Если с Вами что-нибудь случится, то игру придется начинать не от начала, а с того места, где была контрольная точка (если, конечно, в нее выстрелили вовремя).

Другие советы, которые пригодятся Вам для выживания:

\* Будьте осторожны, когда собираетесь прыгнуть в невидимую ранее область. Помните, повсюду могут быть враги.

\* Если у Вас есть какие-то сомнения, не раздумывая, СТРЕЛЯЙТЕ.

\* Не берите морковь, если жизненная энергия полная. Лучше потом вернуться за ней, когда она действительно будет нужна.

\* Старайтесь сохранять патроны и не тратить их без надобности.

\* Постарайтесь находить все секретные области, которые есть на каждом уровне. Там можно обнаружить много интересного.

\* Когда кролик быстро несется вперед, можно подпрыгнуть. При этом прыжок будет выше. Старайтесь не забывать об этом, когда будете искать скрытые области.

\* И ОПЯТЬ - СТРЕЛЯЙТЕ ВО ВСЕ, ЧТО ДВИЖЕТСЯ!!!

Для помощи Кролику по всему уровню разбросаны различные призы. Если он найдет красные ботинки, то тогда прыжки станут выше. Если Кролик найдет особую звезду, то он будет неуязвим в течение 15 секунд. А если он найдет AirBoard, то сможет лететь (подскакивать очень высоко), куда угодно. При успешном поиске можно найти FireShield, после этого Кролик будет защищен от четырех попаданий. Если Вы найдете 1UP и морковь, то от первого приза появится дополнительная жизнь, а от второго восстановится жизненная сила. Также можно обнаружить щит, который защитит Кролика от одного попадания. Признаком, что все перечисленное бывает очень полезно.

Если Кролик бывает достаточно удачлив, то после окончания уровня он попадает на призовой уровень. Там необходимо, управляя кроликом, собрать как можно больше призов. При определенном их количестве Кролик заработает дополнительную жизнь.

Теперь попробую подробнее рассказать обо всех уровнях.

### Эпизод 1

В этом Эпизоде Кролик начинает охоту на презренных черепах. Переходя с одной планеты на другую, он должен их очистить от зла.

DIAMONDUS - красивая планета, поля со здоровой атмосферой. Однако подлые черепахи оккупировали планету и хотят ее разорить. Остановите их! Остерегайтесь пчел и ищите секретные проходы, стреляя в стены.

TUBELECTRIC - эта планета полна электроники. Она представляет собой гигантскую фабрику, которая была оставлена после угрозы взрыва одного из ядерных реакторов. Используйте специальные транспортировочные трубы для передвижения в различные места.

MEDIVO - атмосфера этой планеты очень плотная. Настолько, что на поверхности постоянная тень. На ней находятся огромные мраморные руины, которые содержат в себе большое количество тайн.



### Эпизод 2

После победы на первых трех планетах навыки Кролика намного улучшились. Он быстро обнаруживает высокоорганизованную область галактики, где Devan строит боевой корабль, чтобы уничтожить родную планету Кролика. Он должен уничтожать все, что видит.

LETNI - Это ОГРОМНЫЙ суперкомпьютер Девана, предназначенный для контроля за строящимся кораблем и всеми вычислениями. Он может уничтожить мир или приготовить завтрак.

TECHNOIR - Эта планета полностью пустынна. Черепахи Девана - единственная органическая жизнь, которая, к тому же, агрессивна.

ORBITUS - Здесь у Ваших врагов возникли трудности, благодаря климату и атмосфере. Не упустите свой шанс.

### Эпизод 3

Кролик получает сообщение от своей любимой принцессы, в котором она указывает, где формируются новые силы для нападения. Он сразу же отправляется туда.

FANOLINT - Эта планета - своего рода инкубатор. Здесь обретают силу черепахи. Опасайтесь Цветка Смерти.

SCRAPARAP - Это мастерская вселенной. Здесь черепахи крадут металл и запчасти для своих боевых звездолетов с автоматическими дроидами (роботами).

DEVAN'S MEGAIRBASE - Ох нет! Devan построил космобазу! Тут уж Кролику придется попотеть.

### Эпизод 4

Кролик уничтожил основу могущества Devan'a, но он сумел сбежать, прихватив с собой принцессу. Вскоре Кролик обнаруживает логово злодея, расположенное в удаленной галактике, фактически не тронутой технологией.

TURTEMPLE - Это секретный храм Devan'a. Теперь Кролик может приносить ощутимый вред врагам. Остерегайтесь скорпионов и другой нечисти.

NIPPIUS - После удачного разрушения Храма Кролик начинает преследование украденного космического корабля, в котором Devan пытается скрыться на ледяной планете.

JUNGROCK - Далее путь Кролика лежит на планету джунглей, где обитают гигантские насекомые.

### Эпизод 5

Не падайте духом! Скоро должно все закончиться.

MARBELARA - На этой планете находится тайная элита Devan'a, которую он придерживает как козырь в нашей сложной игре.

SLUGION - Это огромная сокровищница, охраняемая драконами и другой нечистью.

DREEMPIPES - Эта планета - топливно-очистительный завод для "уничтожителей" Devan'a. Здесь придется вспомнить уроки плавания.

### Эпизод 6

Наконец-то Вы настолько близко подошли к Devan'у, что появился шанс покончить с ним навсегда и освободить любимую принцессу.

PEZROX - Почти удастся убить тирана, но он опять сбегает (теперь далеко не убежит).

CRYSLIS - Пора вернуть награбленное обманутым! Нельзя упускать шанс совершить налет на сокровищницу Devan'a.

БЛИЗНЕЦ MEGA BATTLESHIPS - Последняя попытка Devan'a победить почти удается. Снова в небе появляются огромные боевые звездолеты. Кролик должен найти путь в каждое судно и уничтожить центральный процессор.

ВСЕ!!! Свершилось! Вы уничтожили самого злого, ужасного и безжалостного злодея во вселенной. Кроме того, что Вам удалось невозможное и теперь везде Вам будет оказан хороший прием и уважение, Вы женились на девушке своей мечты. Теперь впереди спокойная, счастливая, безбедная жизнь кролика...

### **КОДЫ**

Многоуважаемые игроки, играющие в эту замечательную игру, у меня для Вас сюрприз! Если Ваш шустрый кролик (или Вы сами) устал до такой степени, что просто падает с ног, то возникает необходимость сделать единственную доступную вещь. А именно...

"Притормозите" игру, нажав на кнопку Р, затем опять нажмите на кнопку, только на другую (BackSpace), ну а теперь осталось набрать один из приведенных ниже кодов:

APOGEE - переключение между режимом EGA и обычным;

ARJAN - возникает сообщение в виде текста, а экран начинает дрожать;

BAD - у Кролика появляется птица-помощник;

BOUF - полное здоровье и неуязвимость;

CHECK - на экране появятся какие-то цифры;

CSTRIKE - появляется летающая "доска";

DOOM - все враги становятся намного сильнее Вас;

GREETZ - возникает текстовое поздравление;  
GUNHED - все оружие, максимум патронов и непрерывный огонь;  
HOCUS - телепортация (если ниже или выше Вас есть противник);  
HOOKER - включается дополнительный трехмерный уровень;  
KEN - выход из игры;  
LAMER - пропускается текущий уровень;  
MARK - смерть кроликам!  
SABLE - суперскорость, суперпрыгучесть, одним словом, SUPERMAN;  
TIM - опять возникает текстовое сообщение.

## KING'S QUEST 7 - THE PRINCESS BRIDE

Фирма - Sierra On-Line. Год выпуска - 1995.

Перед Вами описание еще одной части из серии игр KING'S QUEST, которая является одним из самых знаменитых сериалов, созданных фирмой SIERRA ON LINE. Она занимает один диск на CD-ROM, играется из WINDOWS и отличается от предыдущих улучшенной графикой и звуковым оформлением. Вы, наверное, помните, какие события разворачивались в предыдущих частях. В этой игре главными действующими лицами выступают королева Баланис и ее дочь принцесса Розелла. Они играют главную роль в каждой из шести частей по очереди, пока, в конце концов, не встретятся к последней части, чтобы победить злые силы.

После старта игры Вам будет предложено следующее меню:

**WATCH INTRO** - посмотреть предысторию игры. Королева со своей дочерью прогуливаются по саду и ведут беседу о том, что девушке пора замуж. Принцесса остановилась возле пруда, увидела в нем очертания великолепного замка и решает прыгнуть в него, чтобы посмотреть. Королева увидев, что дочери нет, подобрала ее гребешок и бросилась за ней в пруд. Они летят в красочном туннеле под воду. Но тут принцессе выхватила из туннеля зеленая рука, а королева благополучно опускается в пустыню и начинает поиски дочери.

**START NEW GAME** - начать новую игру. Вам будет предложено набрать имя для входа, нажимая на необходимые буквы или цифры, после нужно нажать на ENTER. С помощью стрелки можно убрать букву, а ESC - выход в основное меню. Далее Вас спросят, с какой из шести частей Вы начнете игру, но будьте внимательны: если Вы начнете не с первой части, то у Вас может не хватать некоторых предметов и нужно будет искать их. В конце каждой части мы будем показывать список предметов, необходимых для продолжения игры.

**CONTINUE OLD GAME** - продолжить ранее сохраненную игру. Вы увидите список игр, которые были сохранены. В этой части сохранение игр происходит автоматически под введенным Вами именем после выхода из нее. Самому можно сохранить только принудительным выходом из игры. Если Вы совершите неправильное действие, появится портрет героини и спросит, хотите ли попробовать еще раз, а также даст небольшую подсказку, как пройти этот момент.

**PLAY GAME** - выбрав одну из сохраненных, продолжить игру.

**DELETE** - уничтожить сохранение.

**CANCEL** - выйти в основное меню.

**ABOUT** - посмотреть информацию о создателях игры.

**QUIT** - выход из игры.

### ИГРОВОЙ ЭКРАН.

Большую часть сверху занимает само игровое поле. Внизу в центре показаны предметы, которые у Вас есть.

Справа "глаз" - с его помощью можно рассмотреть предмет (сначала взять его инести на "глаз"). Рассматривая предмет, можно его открывать, если возможно, и рассматривать с разных сторон, поворачивая, для это наведите курсор на какой-нибудь угол и, нажав левую клавишу "мыши", поведите его - предмет будет поворачиваться. Для выхода нажать на квадрат в левом верхнем углу экрана.

Справа в углу расположен красный кристалл, нажав на него, Вы войдете в следующее меню:

**CHAPTER PROGRESS** - показывает, как Вы проходите каждую часть, красный индикатор заполняет шкалу.

**MOVIE SIZE (HALF/FULL)** - размер игрового экрана (половина/полный)

**SCROLLING (OFF/ON)** - плавное перемещение игрового экрана (выключить/включить). При передвижении можно самому перемещать игровое поле в разные стороны с помощью рычажка, который появится над кристаллом. При отключенном режиме перемещение с экрана на экран осуществляется с помощью курсора, который приобретает вид стрелки при перемещении в один из краев игрового поля.

**PLAY** - продолжить игру.

**VOLUME** - изменение громкости звука с помощью стрелок вниз.

**QUIT** - выход из игры с сохранением.

Курсор выполнен в виде волшебной палочки. Если он начинает мигать, значит, в этом месте можно совершать какое-то действие или взять предмет, на который навели курсор. Для

использования предмета необходимо его взять и навести в то место в игровом экране или на персонажа, или на другой предмет, пока он не изменит свой цвет из серого штрихового в белый и будет иметь четкие очертания.

Теперь приступим к описанию прохождения этой игры. В некоторых местах нет однозначного решения, кое-где мы укажем на эти моменты, а где-то можете найти свой вариант решения. И еще один момент: когда идет мультипликация, ее можно пропустить, нажав на пиктограмму стрелки, расположенную внизу в центре игрового поля.

### **ЧАСТЬ 1 - "WHERE IN BLAZES AM I".**

Приземлившись в пустыне, королева имеет при себе только гребешок своей дочери (GOLDEN COMB). Она прошла вперед и зацепилась платьем за кактус, оторвав кусочек платья. Возьмите его, он еще пригодится (RIPPED PETTICOAT). Пройдите два экрана вниз, пока не увидите лежащего в песке скелета. По дороге можно встретить Духа Пустыни. Попробуйте взять рожок (HUNTING HORN), лежащий слева, - это получится только со второй попытки. Теперь вернитесь назад и пройдите один экран вверх. Войдите в пещеру (вход справа). Поднимите шкатулку, лежащую слева внизу (BASKET). Посмотрите на нее и откройте, теперь поверните шкатулку до тех пор, пока внутри не увидите зернышко кукурузы (зеленого цвета), которое необходимо взять (CORN KERNEL). Впереди стоят четыре кувшина, один из них нужно взять с собой (это получится только тогда, когда разобьются первые три) (CLAY JAR). Теперь можно выйти из пещеры.

Слева от входа с горы капает вода, посадите найденное зернышко в то место, куда вода падает (взять в предметах и навести на землю). Вырастет кукуруза, и Вы сможете взять один из ее початков (справа) (EAR OF CORN). Слева растет растение с синим цветком, сначала посмотрите на него и, когда он станет желтым, возьмите плод из этого цветка (GOURD SEED). Справа на скале Вы видите рисунок, подойдите и рассмотрите его. Это схема спуска воды в бассейн, запомните ее.

Пройдите право и Вы увидите маленькую дверь справа в скале с надписью "RARE CURIOSITIES". Подойдите к ней и постучите, появится крыса, Вы поговорите с ней (снова курсор наведите на нее), она попросит очки. Вдруг сзади на Вас нападает заяц. Надо бы от него избавиться: возьмите рожок, сначала продуйте его (навести на королеву) и после погудите в отверстие, из которого появлялся заяц. Сильный звук выгонит его из норы, и он оставит на кактусе кусочек шерсти (JACKALOPE FUR) и потеряет очки (GLASSES) (лежат в центре на земле). Поднимите эти две вещи. Постучите еще раз в домик крысы. Когда она появится, отдайте ей очки (GLASSES): она очень плохо видит даже зернышко с цветка (GOURD SEED). От нее Вы получите в подарок бусинку (TURQUOISE BEAD).

Пройдите два экрана влево и один вниз. Вы подойдете к бассейну. Недалеко от него лежит палка (вверху). Вы должны поднять ее (STICK) и также возьмите соль, которая образовалась на стенках бассейна от воды (кристаллики блестят на стенке) (SALT CRYSTALS). Слева стоит статуя, и, вспомнив схему спуска воды из бассейна, подойдите к ней и поверните голову, чтобы появились солнечные лучи. Теперь посмотрите на шею статуи, на которой видны голубые кристаллы, и расположите их в одну колонку, как на запомненном рисунке (вторая справа колонка). И в заключении нажмите на руку, держащую чашу. Из бассейна вытечет вода, а Вам нужно будет спуститься вниз (по стрелке).

Внизу обратите внимание на поднос, который держит статуя, и осмотрите пустое место на нем (внизу в центре), где должна быть третья часть. Положите на пустое место бусинку, которую Вам дала крыса (TURQUOISE BEAD). Статуя поблагодарит Вас, оглядите еще раз поднос и возьмите предмет, лежащий справа от Вас, в виде угла (TURQUOISE PIECE). Поднимитесь наверх и пройдите два экрана вправо.

Вы увидите вход в пещеру, но перед тем, как зайти туда, привяжите кусочек от платья (RIPPED PETTICOAT) к палке (STICK). Вы получите флаг (FLAG) (это необходимо сделать в предметах). Войдите внутрь, навстречу выбежит свирепый скорпион. Наведите на него сделанный флаг, он клешней застрянет в стенке, теперь можно беспрепятственно перемещаться по пещере. Подойдите к фигуре справа и посмотрите на нее. Теперь нажмите на символ в центре. Появятся три кристалла, и из маски справа сверху будет светить луч на статую. Возьмите голубой камень и вложите в поднятую руку статуи, желтый камень в опущенную правую руку, а красный камень на пьедестал справа сверху от статуи. Камень опустится и поднимется, теперь возьмите еще один предмет в виде стрелки (TURQUOISE PIECE).

Выйдите из пещеры и пройдите два экрана влево и один вверх. Ударьте палкой по кактусу справа, на котором висит красный плод. Когда он упадет, поднимите его (PRICKLY PEAR). Используйте один из предметов (TURQUOISE PIECE) на другой, чтобы получилась большая стрелка (PUZZLE). Посмотрите на место (дважды), расположенное над дверью пещеры (к ней ведут следы). Положите стрелку (PUZZLE) в блок в центре, откроется дверь и Вы должны войти внутрь, но дорогу вперед преградит чудиско.

По окончании первой части Вы должны иметь такой набор предметов: гребешок дочери (GOLDEN COMB), пустой кувшин (CLAY POT), палку (STICK), шкатулку (BASKET), горн (HUNTING HORN), кусочек заячьей шерсти (JACKALOPE FUR), плод кактуса (PRICKLY PEAR), кристаллы соли (SALT CRYSTALS).

В этой части возможны и другие решения. В частности, можно создать пресную воду: для этого нужен початок кукурузы, который Вы посадили перед пещерой в самом начале,

после пройдите к бассейну и посмотрите на рисунки внизу статуи - это формула создания пресной воды. Посмотрите на гребешок (взять и навести на королеву) и, вспомнив дочь, заплачете. Но плакать лучше в тарелку, которую держит статуя (взять гребешок и навести на тарелку). Набрать кувшинчик соленой воды из бассейна и вылить его в тарелку. В другую руку статуи вложить початок кукурузы, и, после преобразования, Вы получите пресную воду. Наберите ее в кувшин.

Теперь идите в пустыню, пока не встретите духа пустыни. Поговорите с ним, надо успеть, пока он не ушел, дать ему пресной воды. Когда он усмирит ветер, то предложит на выбор две вещи: веревку и флакончик с ядом. Яд поможет в борьбе против скорпиона в пещере, тогда не нужно будет использовать флаг. А с помощью веревки Вы добудете кусочек шерсти зайца и очки, но не сможете взять горн, который лежит рядом со скелетом. Для этого пройдите к крысе и поговорите с ней, после вернитесь в то место, с которого начали игру, и привяжите веревку к кактусу слева (взять в предметах и навести на кактус). Пробежит заяц и, зацепившись, потеряет очки, которые будут лежать в центре экрана, и кусочек шерсти на кактусе. Вы должны подобрать эти предметы. Вот такие варианты в первой части, в дальнейшем попробуйте найти другие решения сами.

## **ЧАСТЬ 2 - "A TROLL IS AS A TROLL DOES."**

В ней Вы играете за принцессу, которая попала в королевство троллей и ее превратили в маленького тролля. Выйдите из комнаты в дверь слева. Вы увидите разговор с мамой троллей и как девочка выбросит игрушечную мышь, которую необходимо поднять (TOY RAT). Возьмите щит, висящий впереди слева от трона (SHIELD). Пройдите на кухню (вход справа вверх), но повар выгонит Вас. Войдите туда снова и используйте игрушечную мышку, чтобы отвлечь повара (взять в предметах и навести на ноги повара). Он начнет гоняться за ней и упадет, а мышка вернется к Вам. Когда на кухне никого не будет, подойдите к полкам и возьмите слева внизу тарелку (BOWL), а также включите машину, стоящую справа от полки, и после возьмите из нее жареных жуков (BAKED BEETLES). Выходите из кухни и пройдите в грязевые ванны (вход слева в пещеру). Прослушайте разговор троллей и выйдите из пещеры.

Теперь идите влево, попадете в мастерские. Спуститесь вниз в пещеру, расположенную в центре, и возьмите фонарь, находящийся впереди (LANTERN). Наберите в тарелку (BOWL) зеленой жидкости из емкости, стоящей перед дверью. Идите вправо к обрыву и встаньте на край центрального выступа. Теперь прыгните на островок (в центре нижний) и дальше - на другую сторону. Возьмите предмет, висящий прямо перед Вами на стене (WET SULPHUR), и вернитесь на другой берег. Выйдите из пещеры снова в мастерскую. Подойдите к огню справа и, когда он разгорится, зажгите от него лампу (навести на огонь, но перед этим взять ее) (LANTERN WITH SPARK). Бросьте в огонь предмет, который взяли со стены в пещере. Подойдет тролль, вдохнет этот запах и заснет. А Вы должны взять щипцы, висящие сзади Вас, слева вторые (TONGS), ими теперь захватите коричневую коробку со стола (BROWN BOX) и опустите ее в ведро с водой, стоящее впереди перед каковой-то. В результате Вы получите серебряную ложку (SILVER SPOON). Повесьте клещи на место и выходите из мастерской.

Пройдите в пещеру (выход справа внизу экрана) и попробуйте перейти через мост. Но появившийся тролль не будет пускать Вас дальше, тогда необходимо от него избавиться. Но сначала посмотрите на щит (SHIELD) и возьмите с него наконечник (SHIELD SPIKE). Вверху слева подойдите к тележке и рассмотрите ее. Там не хватает одного колеса - Вы должны поставить вместо него щит (SHIELD) и заблокировать его наконечником (SHIELD SPIKE). Теперь садитесь в нее, нажмите на появившуюся надпись RIDE (справа вверх). Тележка поедет и собьет тролля, который уплывет по течению реки. Пройдите вправо в пещеру и после в дальнюю пещеру, расположенную справа вверх экрана. Там в заточении находится дракон и Вы должны подняться к нему. Поговорите с ним и после, используя лампу (LANTERN WITH SPARK), дайте ему огонь. За это дракон подарит Вам кристалл (BIG GEM), а сам полетит размять крылья.

Вернитесь назад в центральную пещеру и снова войдите в мастерскую. Идите вправо к троллю и, поговорив с ним, отдайте ему кристалл и взамен получите молоток и зубило (HAMMER AND CHISEL). Выйдите из мастерской и вернитесь назад в пещеру с драконом. Когда он упустил хвост на пол, ударьте по нему молотком. Поднимите отбитый кусочек (DRAGON SCALE).

Вернитесь в центральную пещеру и отдайте троллю, сидящему в центре, тарелку с зеленой жидкостью (BOWL WITH GREEN WATER), а также три ингредиента для получения микстуры, чтобы стать нормальным человеком, серебряную ложку (SILVER SPOON), жареных жуков (BAKED BEETLES) и кусочек от хвоста дракона (DRAGON SCALE). Со второго раза Вы снова станете нормальной принцессой Розеллой, а еще у Вас будет кусочек серебра (SILVER PELLET), но появившаяся злая волшебница перенесет Вас в комнату и закроет на ключ. Вам необходимо поставить под картину большую скамейку, после - скамейку зеленого цвета и последней - маленькую скамейку. Тогда Вы сможете посмотреть в щель и подслушать разговор колдуньи с троллем. Когда Вы упадете вниз, поднимите упавшего маленького дракончика (DRAGON TOAD). Войдите в комнату, Вы услышите разговор троллей и как будет злиться колдунья. Тролля, который выйдет из комнаты, дайте маленького дракончика, а Вы

получите моток веревки (ENCHANTED ROPE) и назад своего дракона. Появившаяся колдунья призовет летучую мышь, которую Вы возьмете (TOY RAT). Попробуйте войти в пещеру справа, но тут снова появится колдунья, но на этот раз Вы успеете спрятаться. Используйте на ней летучую мышь (TOY RAT), и она, испугавшись, исчезнет. Войдите в пещеру и используйте веревку на тележке лифта (ENCHANTED ROPE). После, войдя в лифт, поднимитесь наверх на землю из королевства троллей.

После второй части у Вас должны быть следующие предметы: лампа (LANTERN), молоток и зубило (HAMMER AND CHISEL), маленький дракончик (DRAGON TOAD) и кусочек серебра (SILVER PELLET).

### ЧАСТЬ 3 - "THE SKY IS FALLING."

В ней Вы снова будете выступать в роли королевы. Мы расстались, когда она вошла в пещеру и встретила монстра. Дайте ему плод с кактуса (PRICKLY PEAR), и он ретируется. Пройдите вверх и влево и после снова влево. Подойдите к оленю под деревом и поговорите с ним. Вы узнаете, что это заколдованный LORD FELDSPAR, а также, что необходимо сделать, чтобы помочь ему. После перейдите на один экран влево и поднимитесь на один экран вверх. Вам необходимо перебраться на противоположный берег реки. Сначала встаньте на камень слева, после в центре и в конце концов прыгните на другой берег. Позже также можно перебраться назад.

Перейдя на противоположную сторону, Вы увидите пчелку, попавшую в паутину, а недалеко сидит паук. Возьмите шкатулку и посадите в нее пчелку (взять шкатулку и навести на паука), а после выбросите шкатулку. Теперь разорвите паутину и освободите птичку (курсор наведите на нее). Пройдите один экран вверх и вправо. Вы окажетесь перед городом, попытайтесь зайти в него, но охранник не будет пускать Вас. Тогда войдите через маленькую дверь справа от центральных ворот. Но охрана тут как тут, но Вы, не слушая его доводы, все же вошли в город. После поговорите с встретившим Вас губернатором города и, взглянув на грешок дочери, сквозь слезы расскажите ему свою историю. Он разрешит Вам остаться в городе. Войдите в первую дверь дома (фиолетовая с надписью CHINA SHOP). И, узнав у хозяйки магазина FERNANDO, почему она такая грустная ("TREASURE"), спросите ее про маску (красная, висит справа, навести на нее курсор) и про пустую клетку (слева впереди). Она расскажет, что случилось.

Выйдите и ступайте вправо. Вы услышите разговор двух животных, когда один из них уйдет, подойдите к закрытой покрывалом клетке и сорвите его (курсор на клетку). Теперь откройте клетку (курсор на нее) и попробуйте взять птичку. После небольшого разговора с хозяином Вы возьмете ее с собой (CHINA BIRD). Вернитесь назад в магазин и отдайте птичку хозяйке, а в подарок получите маску (CHINA MASK). Выходите из магазина и направляйтесь к следующей двери.

Сначала наденьте маску (взять в предметах и навести на себя), а после постучитесь в дверь. В такой маске Вас не могут не пропустить на костюмированный бал. Впереди за ковром дверь, войдите в нее. За ней находится небольшой лабиринт из лестниц. Вы должны найти нормальную, а не переворотную дверь. В нашем случае необходимо сначала пойти вправо вниз. Подойдя к ней, попробуйте открыть, но только со второго раза у Вас получится. Войдя внутрь, обследуйте три зеркала недалеко от двери справа. В последнем зеркале перевернутое изображение перенесет Вас в комнату напротив. Подойдите к большому столу справа и сбоку откройте потайную дверь, возьмите оттуда магическую статуэтку (MAGIC STATUETTE). Выйдите из комнаты через дверь, ступайте на площадку вниз в центре и, пройдя вниз, вернитесь снова в комнату с гостями.

Выходите из дома и перейдите вправо, Вы увидите, как в бассейне появится нечто. На дереве в гнезде сороки что-то блестит, подойдите и возьмите оттуда медаль (WOODEN NICKEL). Теперь необходимо съесть кристаллики соли (SALT CRYSTALS) (взять в предметах и навести на себя) и войти в магазин, дверь расположена прямо впереди с надписью (FAUX SHOP). Поговорите с хозяйкой магазина и поменяйте маску (CHINA MASK) на резинового утенка (RUBBER CHICKEN), а также найденную медаль (WOODEN NICKEL) на книгу (BOOK). Выйдите из магазина, а потом и из города через маленькую дверь.

Вам необходимо вернуться снова в пустыню, где Вы бродили в первой части. Для этого перейдите влево и вниз, перейдите через реку по камням и следуйте дальше вниз, два экрана вправо и вниз. Пройдите через пещеру, вниз и два экрана вправо к домику крысы. Постучитесь в дверь с надписью "RARE CURIOSITIES" и отдайте ей книгу (BOOK), а взамен получите крюк (CROOK). Вернитесь назад через проход в пещере в зеленую страну.

На выходе из пещеры слева вверх Вы увидите цветы. Посмотрите на них - там находится знакомая Вам пчелка. Попросите у нее мед, и она даст его Вам (взять кувшин и навести на цветы) (NECTAR IN POT). Пройдите вправо к оленю и Вы увидите, как из дерева вытекает желтая жидкость. Посмотрите на нее и поговорите с оленем.

Идите в город и, войдя внутрь через маленькую дверь, перейдите к бассейну с водой. Крюком достаньте плавающую в нем луну (MOON), в результате чего Вы потеряете крюк. Пройдите вправо и поговорите с губернатором города, ему что-то не понравится и подошедшая охрана заберет Вас.

После третьей части у Вас должны быть следующие предметы: грешок дочери (GOLDEN COMB), палка (STICK), рожок (HUNTING HORN), кусочек шерсти зайца

(JACKALOPE FUR), кувшин с медом (NECTAR IN POT), резиновый утенок (RUBBER CHICKEN), магическая статуэтка (MAGIC STATUETTE) и луна (MOON).

#### **ЧАСТЬ 4 - "WILL THE REAL TROLL KING PLEASE STAND UP"**

Мы расстались с принцессой, когда она на лифте поднималась вверх, но тут тележка оборвалась и она успела вцепиться в края ямы, а работающий рядом могильщик опустил лопату, за которую Вы ухватились, и таким образом вылезли. Сделаем одно замечание: пока Вы не найдете "EXTRA LIFE", все необходимо делать быстро и нигде не задерживаться. Могут появиться мертвецы и Вы потеряете жизнь, а их всего две.

Подойдите к своему спасителю и поговорите с ним три раза. На второй раз Вы увидите машину для рытья ям, стоящую в сарае, а также узнаете, что он потерял свою мышку. Пройдите вправо вниз и затем влево. Послушайте разговор хозяина и работника, после вернитесь вправо и, если будет свисать веревка из домика на дереве, поднимитесь по ней в дом. Если веревки нет, то походите вокруг, пока она не появится. Внутри возьмите кости, которые лежат слева внизу (BACK BONE). В гробу слева возьмите с собой также чулок (FOOT-IN-A-BAG) и быстро спускайтесь вниз.

Пройдите вправо и постучитесь в дверь дома. Выйдет доктор DR. CADAVER'S и попросит Вас внутрь. Отдайте ему кости, это оказался его позвоночник (BACK BONE), а взамен получите коробочку с чудищем (WEIRD PET). Выйдите из дома, пройдите вправо и предложите эту коробочку двум весельчакам в домике на дереве. После небольшого разговора покажите им, что в ней находится. Они спустят лифт, в который положите коробочку с чудищем и попросите взамен мышку. Подняв добычу, они устроят кучу малу, а в это время из дома выпадет мышка, которую Вы должны поднять (GRAVEDIGGER'S RAT). Пройдите вверх и отдайте эту мышку могильщику, а взамен получите его рожок в виде мыши (GRAVEDIGGER'S HORN). Вернитесь назад к домику на дереве и Вы увидите, как "весельчаки" засунули в гроб кошку. Когда они уйдут, с помощью молотка и зубила (HAMMER AND CHISEL) откройте гроб и выпустите кошку, которая в благодарность даст Вам экстра- жизнь (EXTRA LIFE). Вернитесь туда, где работает могильщик, и возьмите лопату, приставленную к стене домика (SHOVEL).

Теперь пройдите влево и спуститесь на два экрана вниз, Вы увидите собаку, но не бойтесь - она Вас не тронет, смело проходите мимо. Достигнув тупика, необходимо встать в определенное место в центре экрана - оно будет немного темнее основного фона - и подуть в рожок из мыши. Появится Ваш знакомый могильщик и с помощью своей машины проделает в земле дыру, в которую Вы должны спуститься (курсор на отверстие). Посмотрите на гроб, на нем Вы увидите код для открывания замка. Теперь посмотрите на замок и нажмите последовательно на скелет, летучую мышь и паука. Откроется замок и перед Вами предстанет король троллей. Но тут снова вмешается злая волшебница и закроет Вас вместе с троллем в гробу, а отверстие засыпет землей.

Но не отчаивайтесь: сначала поговорите с троллем и отдайте ему дракончика (DRAGON TOAD). После отбейте с помощью молотка и зубила кандалы (взять в предметах и навести на принцессу). Дракончик прорвет отверстие, и Вы сквозь него попадете на поверхность и снова окажетесь на кладбище. С помощью волшебной палочки король троллей превратится в жука, Вы должны взять этого жука (TROLL KING AS SCARAB), а также поднять волшебную палочку (MAGIC WAND). Прихватите черную накидку, лежащую на могильной плите (BLACK CLOAK), и наденьте ее на себя (взять в предметах и навести на принцессу). Пройдите вверх и, постучавшись, войдите в дом доктора. Подойдите к нему и поговорите с ним (курсор навести на него). После разговора он даст Вам пузырек с грушей, в котором ядовитая жидкость (DEFOLIANT). Выйдите из дома и, следуя вправо, попадете в сад (вход внизу), по дороге сильно испугаете двух весельчаков.

В саду перед Вами появится зеленый монстр, используйте на нем пузырек с грушей (DEFOLIANT), и он растает. В центре растут три цветка, которые едят все, что им попадется. Подойдите в них и, поговорив, дайте им на растерзание чулок (FOOT-IN-A-BAG). И пока они его будут жевать, Вы должны взять красный цветок, который растет под ними (FRAGRANT FLOWER).

Идите вправо, около дома Вас остановит охрана и Вам придется побеседовать с ней. Пройдите вверх справа мимо дома волшебницы. Оттяните зеленую ветвь, растущую под домом (курсор на нее), и в этом месте выройте лопатой яму. Спуститесь в отверстие, но перед этим сбросьте черную накидку. Если Вы услышите лай собаки, то необходимо выйти назад через отверстие, надеть накидку и пройти назад к двери дома. Затем пройдите вправо в лес, немного углубитесь вперед и, вернувшись назад, зайдите за дом, если собака не лает, спуститесь снова в отверстие. Как только Вы войдете в комнату из подвала, сразу же спуститесь вниз (курсор на дверь в подвал). Когда в отверстии появится собака, брызните в нее из пузырька с распылителем (DEFOLIANT) - она начнет чихать и Вас не учтет. После поднимитесь наверх и король скажет Вам, что делать. Обследуйте три ящика комода справа от кровати. В одном из них найдете устройство и многие другие вещи (курсор наводите несколько раз, пока найдете вещь и возьмете ее себе), а ненужные положите назад в комод (MYSTERIOUS DEVICE). Когда Вы уложили вещи, зеленый носок упал и Вы прихватили и его (WOOLEN STOCKING) (зеленого цвета). Покиньте комнату через отверстие в полу.

На поверхности наденьте черную накидку, пройдите вперед к двери дома и следуйте направо в лес. Попробуйте пройти дальше в лес, но дорогу преградит большой медведь. Возьмите серебряный слиток (SILVER PELLET) в чулок (WOOLEN STOCKING) и запустите им в медведя. Он ретируется, а Вы побежите от него из леса, но медведь успеет сорвать с Вас накидку.

Пройдите вперед в центре и перейдите через реку, как это делала королева. Идите в пещеру вперед вправо и проникните в город через маленькую дверь, стража Вас опять не хочет пускать. В городе ступайте в ратушу, но перед этим поговорите с губернатором города о своей матери. В доме выйдите из комнаты через дверь за ковром (прямо вперед), куда заходила королева. Пройдите вправо и потом все время вниз, пока не подойдете к двери. Попробуйте открыть эту дверь, но только со второго раза у Вас это получится. В комнате осмотрите статую купидона, стоящую слева на столе, и также подставку, на которой она стоит. Почистите ее носком (WOOLEN STOCKING), чтобы можно прочитать надпись. Вы узнаете очень много полезной информации, которая пригодится в дальнейшем. Чтобы выйти из просмотра, нажмите на надпись EXIT. Также осмотрите лепку в виде винограда, расположенную справа за забитым зеркалом. И у Вас не получится оторвать ее, тогда используйте молоток и зубило (HAMMER AND CHISEL), чтобы отбить золотой кусочек, который Вы должны взять (GOLDEN GRAPE). Теперь вложите этот кусочек в статую, и откроется сооружение, стоящее по середине комнаты. Пройдите влево по комнате и используйте волшебную палочку (MAGIC WAND) на жуке (TROLL KING AS SCARAB). Троль снова станет нормальным и, подойдя к отверстию, расширит его и прыгнет туда. А Вы должны положить волшебную палочку к себе в карман и, подойдя к отверстию, проследовать за троллем. После идите следом за королем вверх- влево. Король троллей откроет дверь, и Вы войдете за ним внутрь. Там он встретит своего двойника и будет драться с ним.

После окончания четвертой части у Вас должны быть следующие предметы: лампа (LANTERN), молоток и зубило (HAMMER AND CHISEL), пузырек с пульверизатором (DEFOLIANT), волшебная палочка (MAGIC WAND), лопата (SHOVEL), дополнительная жизнь (EXTRA LIFE), красный цветок (FRAGRANT FLOWER), носок (WOOLEN STOCKING), устройство (MYSTERIOUS DEVICE).

#### ЧАСТЬ 5 - "NIGHTMARE IN ETHERIA."

Охрана Вас привела в дом губернатора, в котором собрались все жители городка, и начали судить Вас. Когда Вас вывели из дома, то Вы увидели охрану у маленькой двери. Вам необходимо, чтобы луна стала на место. Для этого повесьте резинового утенка (RUBBER CHICKEN) на дерево справа, на его нижних ветках, после возьмите луну (MOON) и вставьте ее в цыпленка, так Вы с помощью импровизированной катапульты вернете луну на небо. Выйдет губернатор, поблагодарит Вас и снимет охрану у маленькой двери. На дереве осталось перо, подойдите и возьмите его (FEATHER). Пройдите вправо и, подойдя к палатке справа, поменяйте у торговца магическую статуэтку (MAGIC STATUETTE) на пузырек с чернилами (WERE-BEAST SALVE). Выходите из города через маленькую дверь.

Пройдите три экрана вправо и Вы увидите спящую каменную голову, пошекочите пером у него под носом. Он проснется и поведает Вам разгадку, а перо улетит. Если Вы начали игру сразу с пятой части, то сначала необходимо добыть предметы, которых у Вас нет. Смотрите окончание третьей части и уточните, какие предметы должны быть. Поговорив с каменной головой, пройдите два экрана влево, после - вниз, перейдите через реку и пройдите два экрана вправо к сломанному мосту. Там также стоит статуя с кувшином, подойдите к ней и залейте мед (NECTAR IN POT) в дырочку в кувшине. Мед выльется на землю, а потом потечет вода - и снова возродится река и вместо моста будет радуга. На той стороне олень выпьет воды и станет человеком. Пройдите влево и увидите, как он вылечит дерево. Поговорите с ним о монстре. Теперь возьмите шерсть от зайца (JACKALOPE FUR), смочите ее в пузырьке с чернилами (WERE-BEAST SLAVE) и получите волшебную смесь (WERE-BEAST SLAVE WITH FUR). Теперь используйте ее на себя и Вы, превратившись в зайца, пробежите мимо монстра, по дороге прихватив его одежду. Вас остановит перед домом колдуньи еще один монстр, но появившийся человек победит его. После пройдите влево и выйдите из сада через калитку впереди слева.

Вы попадете в мир мертвых. Пройдите влево к дому доктора и вернитесь назад. Поднимитесь по веревке в светящийся дом на дереве. Из мумии справа возьмите кость (FEMUR BONE), это получится только со второго раза. Когда Вы ее возьмете, спуститесь вниз из дома. Пройдите два экрана влево и один экран вверх. Когда появится собака, отдайте ей кость из дома (FEMUR BONE) и после разговаривайте с ней, пока не возьмете у этой собаки медаль с ошейника (HORSEMAN'S MEDAL). Пройдите два экрана вниз и отдайте эту медаль женщине в черном, сидящей у склепа. В это время мимо Вас проскачет всадник.

Теперь Вы должны пройти два экрана вправо и поднять отвалившуюся динамитную шашку (LIT FIRECRACKER). Вернитесь назад к склепу, два экрана влево, и используйте динамит, чтобы открыть дверь в склеп (взять динамитную шашку и навести на замок). Когда дверь поддастся, войдите внутрь и снимите крышку с гроба с изображением собаки. Посмотрите внутрь и возьмите из него череп (HORSEMAN'S HEAD). Выйдите из склепа и встаньте на развилке дорог посередине. Как только появится всадник, возьмите череп и наведите на

него. Когда он остановится, Вы приставите к тому месту, где должна быть голова, череп и всадник снова станет человеком. Вы увидите встречу этого мужчины со своей собакой и женой. За свое спасение он Вам подарит флейту, чтобы можно вызывать летающего коня (HORSEMAN'S FIFE). После этого конь Вас отнесет в другое место.

Пройдите два экрана вправо и поднимитесь на вершину горы. Посмотрите на дерево синего цвета прямо перед Вами и после поднимитесь по нему наверх. Исследуйте и возьмите плоды, которые Вы увидите перед собой (AMBROSIA). Спуститесь вниз в дерева и, пройдя вниз, спуститесь с горы, еще немного пройдите вниз. Теперь идите на один экран влево. Пройдите по радуге на другой остров, который расположен внизу справа, и Вы снова окажетесь снова в зеленой стране перед рекой. Пройдите через мост-радугу справа вверх. Используйте плод с дерева (AMBROSIA) на роге статуи, которая стоит на той стороне реки, и возьмите плод, который вырастет после этого (POMEGRANATE). Вернитесь назад через мост-радугу и пройдите влево. Попробуйте использовать плод (POMEGRANATE) на крови, вытекающей из дерева, но ничего не произойдет. Поговорите с человеком и снова попробуйте использовать плод на дереве. На этот раз у Вас все получится: дерево превратится в прекрасную девушку - возлюбленную лорда - и Вы будете видеть встречу двух влюбленных. Прокраивайте на флейте (взять в предметах и навести на себя) и появившийся конь отнесет Вас в небо.

Пройдите вправо и поднимитесь на один экран вверх, прямо в центре. Слева Вы увидите музыкальный инструмент, на котором необходимо наиграть определенную мелодию. Для этого последовательно нажимайте на следующие струны, 1, 5, 6, 4 (нумерация струн слева направо). Под номером 1 - самая длинная струна, а под номером 6 - самая короткая. Активируется шар и, когда Вы до него дотронетесь (курсор навести на шар), перенесетесь в космос. Там Вы поговорите с судьбами, и они поведают Вам истории людей на земле, которым необходимо помочь.

Теперь перенеситесь назад. Пройдите один экран вниз и еще один влево. Теперь пройдите по радуге, которая расположена слева внизу, и Вы окажетесь в саду перед миром мертвых.

Пройдите вперед через ворота и идите влево к дому доктора CADAVER'S. Постучитесь в дверь и войдите внутрь. Поговорите с ним относительно бессонницы. Он Вам предложит поспать на его диване-гробе. Вы согласились и легли отдохнуть на диван, Вам приснится не очень хороший сон. Когда Вы проснетесь, выйдите из дома и, используя флейту, вызовите коня - он отнесет Вас наверх. Пройдите один экран вправо и один вверх. Сыграйте на музыкальном инструменте знакомую мелодию, притроньтесь еще раз к шару и Вы, снова перенесясь в космос, поговорите с судьбами. Когда вернетесь на острова в облаках, пройдите вниз и один экран влево. Теперь пройдите по радуге, расположенной внизу справа. Вы окажетесь в лесу.

Поговорите с девушкой и поведайте ей о ее судьбе. С помощью флейты снова вызовите коня и перенеситесь вверх. Пройдите по радуге, расположенной справа внизу, в сад. Пройдите вниз влево и после один экран вправо к дому волшебницы. Обойдите дом справа и подойдите к отверстию. Если будет лаять собака, повторите действия, которые выполняла в этом случае королева. А если собака не лает, спуститесь в отверстие под домом. Поднявшись в комнату, снова спуститесь в подвал. Когда подойдет собачка, Вы должны использовать на нее плод (AMBROSIA). Она начнет лаять, думая, что это кость, подошедшая волшебница заберет ее и выйдет из дома. Когда она уйдет, поднимитесь в комнату из подвала, исследуйте лампу справа, недалеко от двери, и возьмите оттуда кристалл (CRYSTAL SHAFT). Покиньте дом через подвал, пройдите к входной двери (вперед), вызовите с помощью флейты коня и он Вас отнесет наверх.

На острове пройдите по радуге, расположенной вверх слева, в пустыню. Пройдите два экрана вверх и один вправо в пещеру со свирепым скорпионом. Используйте кристалл (CRYSTAL SHAFT) на статуе справа и Вы сможете зарядить кристалл магической энергией (CRYSTAL SHAFT WITH SUNLIGHT). Выйдите из дома и, используя флейту, вызовите коня, который перенесет Вас наверх.

Пройдите вправо и после вверх, сыграйте мелодию на музыкальном инструменте и, используя шар, снова перенеситесь в космос. Поговорите еще раз с судьбой и в конце Вы получите медальон (DREAM CATCHER). Когда Вы снова окажетесь на островах, пройдите один экран вниз и один вправо и поднимитесь на вершину горы. Сначала используйте медальон (DREAM CATCHER) на пещере справа; когда появится чудище, используйте на нем опять медальон, и его через некоторое время втянет в этот медальон. Войдите в пещеру и поговорите два раза с человеком "WEAVER OF DREAMS", который там находится. Покажите ему медальон (взять его и навести на человека) и расспросить его обо всем. Он даст Вам ковер (TAPESTRY OF DREAMS), используя который (взять его в предметах и навести на королеву), Вы полетите в то место, которое видели во сне, когда отдыхали в доме доктора. Вы увидите страшное черное чудовище, и Вам необходимо напустить на него свое чудище из медальона (DREAM CATCHER). Когда они уничтожат друг друга, пройдите вниз и Вы поплывете по морю к дому.

Войдите в дом и используйте кристалл на камень, который стоит перед Вами (голубого цвета) (CRYSTAL SHAFT). Растает лед, появится молодая девушка, и Вы поговорите с ней о ее судьбе. Она в знак благодарности подарит волшебную уздечку (MAGIC BRIDLE). А Вы оставите ей ковер и окажетесь снова на островах.



Поднимитесь на гору и встаньте сзади пещеры (курсор начнет мигать в нужном месте). Как только появится белая лошадь, накиньте на нее волшебную уздечку и она отнесет Вас высоко на гору. Вашу лошадь испугают привидения и Вы упадете с нее вниз. Поговорите с появившимся привидением, после этого появится еще много таких особей и Вы будете выслеживать среди них свою дочь. После этого они полетят искать ее в другие страны. Также Вы увидите, как прилетят отец и мать одного знакомого принца и, поговорив с Вами, улетят на поиски.

В конце пятой части у Вас должны быть следующие предметы: гребешок дочери (GOLDEN COMB), палка (STICK), пустой кувшин (CLAY POT), плод с дерева (AMBROSIA), флейта (HORSEMAN'S FIFE).

#### **ЧАСТЬ 6: "READY, SET... BOOM!"**

И снова мы встречаемся с принцессой. Сначала Вы должны посмотреть на торец волшебной палочки: там две буквы Т и F. Чтобы она работала, как нужно Вам, поставьте букву F. Для смены буквы необходимо нажать внизу палочки, но сначала поставить ее прямо. Когда один из дерущихся троллей ударится о стену, ударьте его волшебной палочкой (MAGIC WAND) и, если Вы правильно сделали свой выбор тролля, то он превратится в принца Эдгара. Если с первого раза не получится, то попробуйте использовать волшебную палочку еще раз. Появившаяся злая волшебница унесет с собой принца, оглушит короля троллей, а Вас сбросит в действующий вулкан в горящую лаву. С этого момента необходимо действовать очень быстро, пока лава не испепелила Вас. Родители принца начнут помогать Вам, набросив сетку на жерло вулкана, чтобы хоть как-то сдержать кипящую лаву. А Вам необходимо лопатой прорыть проход в стене (рядом слева от Вас). В это время королеву подберет принц и принесет на кладбище. Пройдите вверх влево и, если у Вас нет цветка, возьмите его, но сначала лопатой скверните камень и встаньте на него. После подойдите к двери и откройте ее, как это делал тролль. Сначала нажмите на левый глаз, потом на правый и после - на нос посредине. Вы снова на пульте управления: вставьте устройство, которое взяли в доме волшебницы (MYSTERIOUS DEVICE) в плату в виде розетки, находящуюся на панели справа внизу. И, когда это устройство зарядится, выньте его и возьмите себе. Используйте цветок (FRAGRANT FLOWER), разбудите короля троллей (взять в предметах и навести на него), и он остановит горящую лаву в вулкане.

Вы сможете наблюдать встречу принцессы с матерью, но появится злая волшебница и произойдет сражение ее с принцем, в котором она хитростью победит его. Но Вы должны, используя заряженное устройство (MYSTERIOUS DEVICE) (взять в предметах и навести на волшебницу), превратить ее в маленькую беззащитную девочку. А после, используя дополнительную жизнь (EXTRA LIFE), оживите принца. После можно с чувством выполненного долга наблюдать финальную сцену встречи всех родных и огромную радость молодой принцессы и принца, которые полюбили друг друга.

### **THE LAST DYNASTY**

Фирма - Sierra On-Line. Год выпуска - 1994

#### **ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:**

- среда - WINDOWS 3.1 или выше
- процессор - 486/33 VESA Local Bus (VLB) рекомендуется: DX2/66-VLB
- CD ROM - 2-хскоростной
- память - 8 Мбайт
- место на жестком диске - 4 Мбайт
- разрешение - 640 x 480 x 256 цветов
- звук - поддерживает все совместимые с WINDOWS MPC аудиокарты

#### **УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ**

##### **а) Мышка**

Левая клавиша: брать, выбирать, использовать, активировать, стрелять.

Правая клавиша:

- открыть рюкзак
- поместить предмет в рюкзак
- вход / выход из режима пилотирования (в бою)

##### **б) Клавиатура**

В Бою

- F1 - Выбор лазера
- F2 - Выбор ракет
- F3 - Выбор управляемых ракет
- F4 - Выбор мин
- F5 - Изменение типа курсора
- F6 - Выбор следующего КА
- F7 - Выбор предыдущего КА
- F8 - Вход в карту

В режиме карты

- Атака выбранного КА
- Защита выбранного КА
- Центрирование карты на выбранном КА

Выход из карты

F9 - "Воздушные" тормоза  
F10 - Вход/Выход из режима пилотирования  
F11 - Кратковременный форсаж

Tab - замедление масштаба времени

Левый Shift - ускорение масштаба времени

"S" - Вкл/Выкл. автоконтроля скорости. Для активизации этой клавиши нужно заблокировать в меню "OPTIONS"

"R" - Изменение типа радара

"P" - Пауза

"5" (на паде) - Снятие /Выведение изображения кокпита

Стрелки:

- вверх - обзор спереди

- влево - обзор слева

- вправо - обзор справа

- вниз - обзор сзади

Серый "-" - уменьшение скорости

Серый "+" - увеличение скорости

### **УПРАВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯМИ ПЕРСОНАЖА ВО ВРЕМЯ КВЕСТА**

Войти в рюкзак можно либо с помощью меню (в верхней части экрана), либо сделав правый клик мышкой. Положить предмет в рюкзак - с помощью правого клика. Салатовые стрелки указывают возможные направления перемещения персонажа.

Внимание: существует возможность манипулировать предметами, не вынимая их из рюкзака. Например, для того, чтобы исправить скафандр, Вам нужно прокладкой кликнуть на меню INVENTORY, а после этого кликнуть ею на символе скафандра в рюкзаке.

### **ОСНОВНОЕ МЕНЮ ИГРЫ**

Появляется в верхней части экрана после правого клика мышкой. Для активизации поместите курсор в верхнюю часть экрана. Состоит из четырех разделов. В разделе MANAGEMENT Вы сможете сохранять и восстанавливать игры, а также осуществлять выход из игры. Второй раздел - для попадания в рюкзак (во время боя, естественно, не доступен). Третий - для получения помощи, связанной со сложившейся в данный момент ситуацией (в самых общих чертах). Кроме этого, здесь есть совершенная система справки, которая позволит Вам разобраться с управлением, союзниками и противниками. Последний раздел OPTIONS содержит в себе возможность отключения музыкального сопровождения игры, активизации клавиши "S", позволяет установить желаемую детальность изображения, а также получить данные о текущем (реальном) времени.

### **ОПИСАНИЕ КОКПИТА**

Появление изображения кокпита говорит игроку о том, что скоро его попытаются убить. Разделим кокпит условно на три части: правую, левую и среднюю.

В левой части находится экран мониторинга оружия. На нем можно посмотреть, какое оружие выбрано в данный момент, каковы запасы оружия на борту (со временем происходит восстановление зарядов только у лазера). В левой части экрана имеется диаграмма, по которой можно определить вероятность успешного выстрела.

В средней части располагаются радары переднего и заднего обзора. Красные точки - Ваши противники, желтые - союзники, выбранный корабль помещается в зеленую рамку. Над радаром - диаграмма выбранного корабля, справа от нее - название корабля и имя пилота, слева - расстояние до корабля и его действия (атака, бегство, пассивность и т.д.)

Правая часть кокпита отведена под кнопки, с помощью которых игрок может вывести "на лобовое стекло" интересующую его информацию. Кнопки располагаются тремя вертикальными рядами. В ближайшем к радарам углу находятся следующие кнопки (сверху вниз):

- вывод окошка текущих достижений игрока (счета);
- вывод окошка мощности щита корабля игрока;
- вывод окошка поинтов живучести корабля игрока;
- вывод окошка скорости корабля игрока.

В среднем ряду расположены следующие кнопки:

- вывод окошка щита выбранного корабля;
- вывод окошка поинтов живучести выбранного корабля;
- вывод окошка скорости выбранного корабля.

И в самом левом ряду:

- вывод окошка с числом оставшихся противников;
- вывод окошка с числом оставшихся союзников.

Вид окошек можно менять простым нажатием кнопки мышки. Вы сможете сконфигурировать вид кокпита по своему усмотрению.

### **КАРТА**

Назначение кнопок в вертикальном ряду слева (сверху вниз):

- 1- помещает Ваш корабль в центр карты;

- 2- помещает выбранный корабль в центр карты;
- 3- позволяет наблюдать за происходящими в игре событиями, не выходя из режима карты. Вас при этом могут убить, будьте внимательны;
- 4- управление кораблями союзников - задание цели для атаки:

- а) выберите корабль союзника
- б) кликните на 4-й кнопке
- в) выберите противника;

- 5- управление кораблями союзников - указание цели для защиты:

- а) выберите корабль союзника
- б) кликните на 5-й кнопке
- в) выберите корабль, который нужно защитить;

- 6- SOS - вызов подкрепления (в некоторых миссиях).

ОСТАЛЬНЫЕ КНОПКИ:

"-" - уменьшение масштаба

"+" - увеличение масштаба

- диагональная стрелка в верхнем правом углу - минимизация карты и ускорение масштаба времени.

- четыре больших клавиши - для ротации карты в соответствующем направлении.

#### ЗНАЧЕНИЕ ЦВЕТОВЫХ КРУГОВ ВОКРУГ КОРАБЛЕЙ:

Синий: я атакую выбранный корабль.

Красный: меня атакует выбранный корабль.

Пунктирный круг: меня защищает выбранный корабль.

Красно-синий: веду дуэль с выбранным кораблем.

EXIT - выход из режим карты в режим боя.

#### ЧАСТЬ 1: СРАЖЕНИЕ В КОСМОСЕ

Ниже дается краткое описание основных сражений. Название миссий приводится на языке оригинала, т.к. именно так эти миссии будут названы в меню загрузки запомненных игр. Игра проводит запоминание автоматически после каждого существенного этапа.

SIMULATION, EARTH: простые уровни, получите немного практических навыков.

MALCHUS: впервые в Вашем распоряжении есть ракеты (missiles). После появления авианосца (carrier) не бросайтесь за ним, обратите внимание на истребители типа "Орел" (Eagle), разберитесь сначала с ними. Естественно, не стреляйте по кораблю-союзнику.

PROTECTION (у планеты XYMANDI): ничего нового - больше противников. Расправьтесь с помощью ракет с Альбатросами. В этом Вам помогут два союзника. Вы также обнаружите на своем корабле шпионское устройство-маяк. После разборок один из Ваших соратников сшибет его выстрелом. Садитесь на планету. Здесь находится предводитель рейдеров - симпатичная дама по имени Вана. Она соглашается стать Вашим союзником, если Вы поможете освободить ее людей, которые попали в плен.

MEN: ни в коем случае не уничтожайте базу. Внимательно следите за челноком-союзником. Всегда захватывайте прицелом корабль противника, который представляет для челнока наибольшую угрозу. Когда останется только одна база, дождитесь сообщения "shuttle is ready" ("Челнок готов"). Садитесь на планету, поговорите с лидером рейдеров.

XB4\_1: уничтожьте всех противников, кроме баржи (barge). После того, как баржа останется в одиночестве - следуйте за ней, пока не выясните координаты планеты (игра Вас проинформирует об этом событии). Теперь можете баржу уничтожить.

RIDACH: Вы не можете осуществить посадку на виду у спутников. Но Вы погибнете, если уничтожите эти спутники. Что делать? Посмотрите на карту. Вы обнаружите баржу противника в окружении боеголовок (Warheads). Оставьте спутники в покое, расстреляйте боеголовки. После этого следуйте за баржей, которая направляется именно к той планете, куда нужно и Вам. На подходе к спутникам баржа просигналил им, чтобы те позволили ей зайти на посадку. Пристраивайтесь за баржей - Вам будет позволено садиться. Сели, получили информацию, взлетели.

XB4\_3: просто расстреляйте противников и садитесь. Вам будут противостоять 4 истребителя.

В этом месте игра предложит Вам вставить диск #2. Отсюда начинается квестовая часть игры. Ваша миссия - найти и уничтожить на огромной базе клон, который каким-то образом связан с Высшим Знанием. Описание дальнейших боевых миссий дается без проверки на собственной шкуре. Лично меня в этой игре больше привлекла квестовая часть.

MOD: на расходитесь с самого начала боезапас. Дождитесь появления сообщения о том, что приближается группа более мощных бомбардировщиков. Союзник предложит Вам последовать за ним в пояс астероидов. Отправляйтесь туда немедленно. Взгляните на карту - Вы обнаружите область с маленькими белыми точками, где Вас уже поджидает корабль-союзник. Оставайтесь под его прикрытием. После того, как Вана сообщит Вам, что

имитаторы-обманки (decoys) готовы, начинайте действовать. Ваша цель - уничтожить всех 6 бандитов.

**КУАК:** сначала расстреляйте истребители противника (fighters), а потом - баржи. В определенное время появится еще 8 бандитов, но планета к этому моменту будет "открыта". Шуруете к ней на полной скорости. Вы совершите посадку, избегав дальнейшей драки.

**SYMEST4\_2:** очень сложный уровень. Вам нужно зайти слева относительно группы, в составе которой - 21 бандит, которые выстроились в горизонтальную линию. Начинайте пускать ракеты и одновременно с этим принимайте слегка вправо. Таким образом Вы сможете уничтожить их всех до того, как они смогут напасть на Вас сзади. После этого истребления в Вашем распоряжении должно остаться 7-8 ракет. Да и щит не должен пострадать. Далее Вас ждет атака стингеров. Уничтожьте их ракетами и минами. С помощью лазеров уничтожьте пульс (pulse) и арсенал (armoury). Дальше ожидайте появления очередной дозы истребителей. Они появятся в составе звеньев - их можно будет уничтожить оставшимися ракетами. Всего Вам придется уничтожить на этом уровне порядка 45 кораблей. Уф!

**ALONE (Один):** оставьте спутники в покое и как можно скорее уничтожьте баржу - она начинена взрывчаткой и представляет собой огромную бомбу. Желательно, чтобы после уничтожения сопровождения в Вашем распоряжении остались кое-какие мины и ракеты. Расстреляйте спутники. Приготовьтесь ко встрече еще одной небольшой группы противников (в этот момент Вы можете вызвать подкрепление, которое облегчит Вашу жизнь). Вы не в состоянии сделать это с самого начала в связи с тем, что союзники могут расстрелять спутники, после этого уровень будет невозможно пройти.

**RETURN (возвращение):** не спешите тратить амуницию, у Вас не такие большие запасы. Особенно бережно расходуйте мины. Вызовите подкрепление, назначьте цели Вашим союзникам. Сами всегда нападайте на ближайшего противника.

**DOK:** с помощью ракет быстренько разделайтесь с теми истребителями, которые постреливают по Вам в самом начале. За ними последует группа из 6 стингеров. Уничтожьте эту группу ракетой. Взгляните на карту: Вы обнаружите множество кораблей противника возле арсенала, они ожидают своей очереди вооружиться. Подберитесь к ним поближе и примените по встречным группам ракеты. Расстреляйте арсенал. Появятся еще 5-6 бандитов. Всего их на этом уровне - 24. Последние не слишком усложнят Вам жизнь. Если все было сделано правильно - авианосец не появится и уровень будет завершен. Если что-то не сработало и появился авианосец - начинайте драться с начала. Авианосец Вам не по зубам.

**FINAL (финал):** взгляните на карту. Вы обнаружите базу, окруженную преобразователями (changers) противника. Поймайте в захват ближайший преобразователь и направляйтесь к нему на полной скорости, игнорируя истребители, которые расстреливают Вас сзади. После того, как подлетите ближе, преобразователи станут невидимыми, а Вы - потеряете скорость. В этот момент обратите свое внимание на расстрел преследующих Вас истребителей из всех видов оружия. Если Вы сумеете продержаться немного - будете перенесены в конец игры. Вам не придется разбираться со всеми наличными противниками. Не стреляйте по преобразователям.

## **ЧАСТЬ 2: ПРИКЛЮЧЕНИЕ В КОСМОСЕ**

Итак, Вам удалось попасть на баржу, которая с помощью дистанционного управления совершила посадку на базе противника. База выглядит пустынной, но это впечатление обманчиво. Ваша задача - добраться до 3-го уровня и уничтожить клон.

Описать подробно базу довольно сложно. К тому же, мне кажется, что Вам доставит удовольствие побродить по этим прекрасно выполненным интерьерам. Графики потрудились на славу, чувствуется опыт "Outpost". Поэтому ходите и разведывайте. Что интересно: Ваши перемещения не всегда будут линейными. При выполнении хода по стрелке, которая указывает на север, Вы вполне можете в конечном счете остановиться лицом на восток.

Найдите на верхней палубе компьютерную комнату - над входом в нее горит лампа. Попад внутрь, осмотрите стул, кликните на нем, возьмите магнитную карту (badge). Выйдите из комнаты и найдите ярко-красный стержень в окружении такого же цвета колец. Это транспортер, с помощью которого Вам нужно спуститься на 1-й уровень.

В его центре расположена шахта лифта. Ее окружают четыре пилона. В одном из последних есть помещение, куда Вам нужно зайти.

Попад в пилон, посмотрите на стол (desk), откройте ящик (drawer), возьмите браслет. Вернитесь в компьютерную комнату, примените браслет на считывателе (reader), магнитную карту - на другом считывателе, примените клавиатуру. Вы записали на карту новые данные - выполнили "badge update". Опять вернитесь вниз, найдите лифт и войдите в него. Поколдуйте над управлением - Вы окажетесь на 2-м уровне. Найдите командный пост (Comma f), для этого пройдите от лифта вперед и налево, "примените" командный пост, откройте дверь, найдите шкаф (cabinet), откройте его, возьмите предохранитель (fuse), потяните за рычаг (lever), посмотрите фильм, закройте шкаф. В другом шкафу потяните за рычаг. При попытке выйти из комнаты Вы услышите шаги. После появления охранника быстро примените лазер на нем. После этого должны открыться некоторые двери. Теперь Вы можете попасть в лабораторию или пройти в боковые двери.

В лаборатории (она расположена напротив выхода из лифта, поднимитесь в нее по ле-

стнице) посмотрите на трионический лазер (trionic laser), откройте коробку (box), поместите предохранитель в коробку. У стены стоит стол, на котором разбросаны бумаги. Посмотрите бумаги (papers), возьмите электронный ключ (electronic key). У входа в лабораторию стоят стеллажи с капсулами. Подойдите к ним. Кликните на стеллаже. В экране капсулы примените электронный ключ на коробке, возьмите капсулу, выйдите из лаборатории. Поверните направо. Пройдите к боковой двери, потом сквозь нее. Разыщите задумленное помещение - бар. Зайдите за стойку, Вы обнаружите стекло. Кликните на нем. После увеличения изображения возьмите битое стекло (broken glass) под стойкой бара. Здесь же возьмите под стойкой пустую бутылку и налейте в нее воду из крана. Вы получите полную бутылку (full bottle) почему-то оранжевого цвета. Выходите из бара. Дальше по коридору находится комната технического назначения, назовем ее мастерской. Вы найдете в ней стол со спреями, где сможете взять краску (paint). Здесь же нужно отмотать кусок проволоки (wire).

Вернитесь в лабораторию. Подойдите к дверям, за которыми расположился шарообразный робот. Примените краску на двух датчиках (sensors), когда робот закроет дверь. Отступите на шаг. Двери откроются опять.

Выйдите из лаборатории и поднимитесь по другой лестнице (ее едва видно вдалеке справа) в комнату управления (control room). В центре перевода (transfer center) выполните модификацию электронной карты (level 2 update). Ваши действия при этом должны быть аналогичны первой модификации - вставили браслет, вставили карту, применили клавишу.

Вернитесь в лабораторию. На столе с бумагами Вы обнаружите выступ (ledge). Прислоните к нему сломанное стекло. После этого нажмите на ключ зажигания (ignition switch) на трионическом лазере. Луч отразится от сломанного стекла и уничтожит робота. Заходите внутрь следующего помещения, пройдите его, пройдите сквозь две двери, в новом помещении (прямо, прямо) Вы найдете уплотняющую прокладку (seal). Вернитесь в лабораторию. Выйдите из нее. Спустившись по лестнице, пойдите вперед (одно движение прямо) и поверните налево.

Пройдите сквозь двери. В этом коридоре найдите спальную комнату - в ней стоят по кругу кресла, есть двухъярусные кровати. В зеленом шкафу есть скафандр (spacesuit). Примените на нем прокладку (seal) так, как я не поленился описать в приведенном выше примере.

Выходите из комнаты. Поищите - недалеко от этой комнаты находится комната отдыха персонала (Restroom).

Внутри комнаты отдыха найдите аквариум без рыбок. Наденьте скафандр. Для этого кликните на его изображении в рюкзаке. Примените капсулу на крышке (lid). Вещество, которое содержится в капсуле, перейдет в газообразное состояние и уничтожит охранников. Вы останетесь целы - Вас защитит скафандр, который Вы тут же снимете. Поднимитесь по лестнице, которая имеется в этой комнате. Возьмите печатную плату (circuit board).

После этого откроются помещения справа от комнаты отдыха и на север от нее же.

Пройдите в лабораторию, в комнату робота, подойдите к столу и сделайте модификацию электронной карты до 3-го уровня. На этот раз вместо браслета примените электронную плату. Пройдите через две двери. Выйдите из комнаты, где Вы взяли прокладку, через другую дверь. В новом помещении Вы найдете домкрат (jack), поищите неподалеку лебедку (winch). Она пригодится Вам позже.

Возвращайтесь к лифту, поднимитесь на нем до уровня 1. Войдите в пилон. Здесь имеется закрытый шкаф. Примените на нем домкрат - откроется ход в подвал. Зайдите в подвал. Здесь Вы найдете треногу (tripode). Примените треногу на домкрате - получите домкрат на треноге.

Проберитесь в комнату, где Вы раньше взяли краску и провод. Там имеется дверь, ведущая в комнату еще одного робота. Зайдите к нему "в гости". Он предупредит Вас о том, что жить Вам осталось 5 минут (часы у него явно спешат). Найдите в этой комнате щит питания. Кликните на нем. Примените электрический провод на самом нижнем переключателе. Получится короткое замыкание. Сделайте шаг назад. Робот бросится к щиту - спасать положение. Вам предстоит подлое убийство - швырните робота в спину бутылку с водой. Он почихает и затихнет.

Посмотрите на стол, откройте нижний ящик, достаньте отвертку (screwdriver). Пройдите в лабораторию и дальше - к лебедке. Пройдите к двери справа от лебедки. Поверните направо и посмотрите на решетку (Grates) внизу. Примените отвертку на решетке. После этого поработайте с управлением лебедки. Крюк приблизится к Вам. Используйте крюк (hook), после этого кликните на управлении (бедные охранники) - Вы окажетесь на уровне 1. Зачем эти сложности, если можно было воспользоваться лифтом? Скоро узнаете. Будем считать это тренировкой.

За Вами находится переключатель (control switch). Нажмите его - Вы без проблем вернулись на уровень 2. За одной из боковых дверей Вы обнаружите лифт на 3-й уровень (он находится рядом с комнатой, где Вы взяли скафандр, дальше по коридору). К сожалению, он закрыт. Вернитесь в мастерскую, возьмите еще один провод и сделайте короткое замыкание (short circuit) в распределительном щите в комнате робота. Зайдите в лифт и примените рычаг на треноге на переключателе лифта.

На домкрате имеется красная кнопка - таймер. Используйте таймер (timer). Быстро сбегайте к лебедке, переберитесь на уровень 1. Пройдите в пилон, спуститесь в подвал. Т.к.

лифт находится на другом уровне, Вы увидите в подвале опустившийся противовес (counterweight). Заберитесь на него. Когда таймер сработает, противовес вывезет Вас на уровень 3.

Вы оказались на ранее не доступном для Вас третьем уровне. Пройдите к двери, по пути будет проведена Ваша идентификация. Вернитесь на уровень 2. Выполните модификацию электронной карты в комнате управления (level 2 update) (обратите внимание- именно в комнате управления, а не в лаборатории). Вернитесь на уровень 3 и войдите в новый лифт. Он отвезет Вас к приемнику (receptor). Кликните на приемнике. Используйте лазер на клоне (clone). Миссия выполнена!

## **LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA**

Фирма - Sierra On-Line. Год выпуска - 1992.

Перед Вами продолжения сериала о девушке по имени Laura Bow, которая выступает в роли частного детектива и в прошлой части расследовала преступления, происходящие в доме полковника - дедушки ее подруги. В этой части она приехала в Нью-Йорк и поступила на службу в газету. В дальнейшем она будет расследовать преступления, происходящие в музее, куда ее пригласили на презентацию выставки. В этом описании мы покажем только последовательность действий, без описания диалогов и действий, которые будут происходить автоматически. Преступника попробуйте определить сами, незнание английского языка немного осложнит эту задачу.

После старта игры Вам будет предложено выбрать одно из следующих меню:

**INTRODUCTION** - просмотреть небольшую предысторию игры;

**PLAY GAME** - начать игру;

**CONTINUE SAVED GAME** - загрузить ранее сохраненную игру;

**QUIT** - выход из игры;

Войдя в игру, переведя курсор вверх или нажав на клавишу ESC, Вы увидите следующие пиктограммы:

**ЧЕЛОВЕК** - передвижения, при переходе на следующий экран появляется желтая стрелка ;

**ГЛАЗ** - смотреть на предмет и людей;

**РУКА** - использовать предмет или открывать дверь;

**СТРЕЛКА** - взять предмет;

**ВОСПЛЩАТЕЛЬНЫЙ ЗНАК** - разговаривать с людьми;

**ВОПРОСИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК** - расспрашивать людей, появляется Ваша записная книжка, в которой четыре раздела:

**PEOPLE** - фамилии людей, которые Вы услышите или встретитесь;

**PLACES** - места, о которых Вы услышите или побываете;

**THINGS** - предметы, которые находятся у Вас в сумке;

**MISC.** - даты и другая полезная информация;

Чтобы спросить, необходимо выбрать раздел, в разделе - нужную строчку, когда она изменит цвет, выйти из экрана EXIT. Вы зададите вопрос, который выбрали;

**ПУСТОЙ КВАДРАТ** - показан предмет, который у Вас в руках;

**СУМКА** - хранятся все предметы, которые Вы взяли; войдя в это меню, Вы увидите следующие пиктограммы:

**ГЛАЗ** - смотреть на предмет;

**РУКА** - использовать предмет;

**СТРЕЛКА** - взять предмет;

**ЗНАК ВОПРОСА** - информация о пиктограммах;

**OK** - выход из этого раздела, с предметом или без него;

**РЫЧАЖКИ** - выбор управления:

**SAVE** - сохранить игру;

**RESTORE** - восстановить ранее сохраненную игру;

**RESTART** - начать игру сначала;

**QUIT** - выход из игры;

**PLAY** - вернуться в игру;

**ЗНАЧОК** - информация о создателях игры;

**ЗНАК ВОПРОСА** - информация о разделах этого меню;

**DETAIL** - изменение детализации;

**VOLUME** - изменение звука;

**SPEED** - изменение скорости передвижения персонажей;

**TEXT** - изменение скорости исчезновения текста;

Несколько замечаний: когда найдете лупу, то рассматривайте все предметы и места преступления. В тексте "осмотреть" означает "обследовать лупой", а "смотреть" - использовать пиктограмму "ГЛАЗ". Перед тем как перейти дорогу, лучше всего сохранить игру, а в самой игре сначала посмотрите налево, потом направо и после этого переходите дорогу. Если в тексте встретите надпись "в сумке", то это означает, что действие над предметом или предметами необходимо делать, войдя в пиктограмму "СУМКА". Нажатием на левую клавишу

"мыши" Вы выполняете действие, а нажатие на правую клавишу "мыши" приводит к перебору пиктограмм. Когда будете расспрашивать действующих лиц, задавайте все вопросы, если нужно конкретно спросить - мы будем указывать.

### ЧАСТЬ 1 - A NOSE FOR NEWS.

В здании редакции газеты, после поступления на службу. Клерк, которому поручили ознакомить Вас, попросил помочь ему определить, какой из Египетских богов покровительствовал определенной группе населения. Вам будет предложено двенадцать картинок (рисунков 1, каждая пронумерована) и сверху вопрос. Нужно выбрать соответствующего вопросу бога или богиню и нажать левую клавишу "мыши". Мы покажем определенные нами 23 вопроса и после него в скобках номер картинки на рисунке. В ходе игры еще несколько раз будут задавать такие же вопросы.



1. Which Egyptian god creator hieroglyphics? - (3).
2. Which Egyptian god wrote the "Book of the Dead"? - (3).
3. Which Egyptian god built the cities? - (8).
4. Which Egyptian god was worshipped in cities that depended on water? - (2).
5. Which Egyptian was worshipped in Crocodilopolis? - (2).
6. Which Egyptian goddess represented darkness, decay and death? - (4).
7. Which Egyptian god was

the spirit of Light? - (1).

8. Which Egyptian goddess was considered the "Queen of all gods"? - (6).

9. Which Egyptian god was the patron of craftsmen? - (8).

10. Who was the Egyptian goddess of love? - (11).

11. Which Egyptian goddess was the mistress of merriment? - (11).

12. Which Egyptian god made crops grow? - (12).

13. Which Egyptian god was the Great Creator who laid the Cosmic Egg? - (10).

14. Who was the most popular Egyptian goddess? - (6).

15. Which Egyptian god invented mummification? - (5).

16. Which Egyptian god was the patron of the arts and sciences? - (3).

17. Which Egyptian god represented darkness? - (9).

18. Which Egyptian god was the bringer of rain? - (7).

19. Which Egyptian god symbolized evil? - (9).

20. Which Egyptian goddess was one of the oldest known goddesses of Egypt? - (11).

21. Which Egyptian god protected artists? - (8).

22. Who was the Egyptian god of fertility? - (7).

23. Who was the Egyptian god of wisdom? - (3).

После правильного ответа посмотрите в мусорное ведро слева от стола и обратите внимание на бейсбольный мячик. Возьмите его и садитесь за стол. Посмотрите на скатерть и приподнимите правый нижний угол - там лежит ключ от стола, осмотрите его и возьмите. Откройте этим ключом стол и осмотрите карточку, которая там лежит, - это Ваше редакционное удостоверение. Возьмите его и закройте ящик. Поговорите с клерком, которого зовут Mr. Crod. Расспросите обо всем и, спросив о Misc./Burglary, узнаете новое имя People/Ziggy. Выходите из здания и перейдите через дорогу, вниз, но сначала осмотритесь.

Обратится к бродяге, спящему слева, и, не получив ответа, войдите в полицейский участок. Разговаривайте с дежурным и попробуйте расспросить его, но он попросит гамбургер за свои ответы. Зайдите к инспектору Detective Hanratan O'Riley (дверь слева) и узнаете для себя много интересного. Когда будете выходить из здания, еще раз поговорите с дежурным. На улице слева лежит газета, подойдите и возьмите ее, осмотрите и, вырвав купон на получение бесплатного гамбургера, выбросите газету. Перейдите через дорогу и, подойдя к продавцу с тележкой, отдайте купон и получите гамбургер, осмотрите его. Вернитесь в полицейский участок, отдайте бутерброд дежурному, расспросите его Places/Speakasy и узнаете о Misc/Chatleston - это пароль для входа в секретный бар. Выйдите из помещения и вызовите такси. Выбрать пиктограмму "РУКА" и нажать на надпись TAXI.

Сев в машину, покажите водителю редакционное удостоверение, выберите в записной книжке Places и нажмите на название места, куда ходите ехать, - в прачечную к китайцу Places/Lo Fat's Laundry. Во время движения посмотрите на табличку.

Выйдя из машины, поговорите с тремя мальчиками, играющими справа, и отдайте одному из них по имени Biff, посередине, бейсбольный мячик, а взамен получите лупу. После этого нужно все предметы рассматривать через нее. Войдите в прачечную и поговорите с хозяином. Предъявите ему удостоверение, расспросите его обо всем и, в частности, о

Places/Leyendecker Museum и узнаете новые фамилии People/Dr. Olympia Myklos/Yvette Delacroix/Wolf Heimlich. Выйдите из здания и перейдите через улицу. Постучитесь в дверь слева и ответьте, что знаете пароль: "Wait! I know the secret word". И выберите его Misc/Chatleston. Войдя внутрь, расспросите бармена слева о Ziggy (People/Ziggy). Подойдите к этому человеку - он сидит за столиком один - и поговорите с ним, узнаете о People/Crodfoller T.Rhubard. Расспросите его о всем (Misc/Egyptology - People/Rameses Najeer).

Выйдите из бара, вызовите такси и следуйте в музей Places/Leyendecker Museum. Пройдите вперед к двери и прочитайте афишу справа, что выставка откроется в семь вечера. Вызовите снова такси и следуйте в порт Places/12th Street Docks. Поговорите с очень симпатичным грузчиком по имени Steve Dorian (в блокноте появится People/Steve Dorian). Спрашивайте его обо всех (People/Dr.Archibald Carrington - Countess Woldorf-carlton - Places/Leyendecker Museum) и договоритесь встретиться в музее. Вызовите такси и на вопрос водителя ответьте: "No, sir. I love sitting in filth. Will you take me for a ride," - и попросите ехать в прачечную Places/Lo Fat's Laundry. Во время движения разгрести мусор, используя пиктограмму "РУКА", и взять талон в прачечную. Войдите к китайцу и, поговорив с ним, отдайте талон и получите вечернее платье. Попытайтесь вернуть платье хозяйну, но он подарит его Вам. Выйдите и перейдите через улицу. Постучитесь в дверь и скажите пароль. Внутри войдите в туалет - дверь справа вверх. Поговорите с девушкой и спросите про графиню (People/Countess Woldorf-carlton). Наденьте платье (взять в сумочке и навести на себя) и выйдите к остановке такси.

## ЧАСТЬ 2 - SUSPECTS ON PARADE

Вы подъедите к музею. Подойдите к двери, покажите удостоверение охраннику и после этого только войдете внутрь. Слева на столе возьмите стакан и рассмотрите его. Перед Вами пять человек, подойдите к ним и поговорите со всеми. А у Ziggy расспросите об остальных его знакомых: Rameses Najeer, Dr.Archibald Carrington, Yvette Delacroix, Dr.Pippin Carter. Пройдите в левую половину зала и поговорите с группой их трех человек. Расспросите турка по имени Dr."Tut" Smith о его знакомых: Dr. Olympia Myklos и Detective Nanratan O'Riley. Пройдите повернувшись направо и попытайтесь войти в дальний зал (дверь прямо впереди), но Вас пока не пропустят. Поговорите с одиноко стоящей женщиной - это графиня Countess Woldorf-carlton- и расспросите ее. Войдите в дверь справа в магазин сувениров. Подойдите к стенду справа у стены и рассмотрите кинжалы двух видов: один с надписью, находящийся внизу, а второй без надписи - вверх. Подошедший охранник попросит Вас выйти.

Пройдите в центр и подслушайте разговор группы из пяти человек. Чтобы подслушать, необходимо пройти за их спины и продвинуться вперед. После - подслушать разговор мужчин в центре. Пройдите налево и подслушайте разговор мужчины и женщины, после подслушаете двух мужчин и узнаете о People/Dr."Tut" Smith. Расспросите детектива, который стоит слева. Пройдите в правую половину зала и расспросите девушку Yvette Delacroix. Войдите в магазин сувениров и посмотрите на прилавок справа, где лежали кинжалы. Один из них пропал. Выйдите и опросите группу из трех человек перед Вами. Пройдите в центр и опросите всех, кто там стоит. Теперь подслушайте их. Пойдите вправо и подслушайте разговор двух людей. Персонажи после каждого подслушивания будут меняться. Справа подслушивайте группы людей еще два раза. Пройдите в центр и подслушайте разговор. В левой части зала Вы должны подслушивать разговоры разных групп людей, три раза. Вернитесь в центр и подслушайте разговор мужчины и женщины. В центре Вы встретите знакомого Steve Dorian и пойдете погулять. Когда Вы вернетесь, гости разойдутся по залам музея. И Вы идите в залы, дверь справа вверх, попадете в зал со скелетом мамонта. На рисунках внизу показано схематическое расположение комнат на первом этаже музея и в подвале. При указании, куда Вы должны идти, мы будем называть названия комнат по рисункам.



План первого этажа



План подвала.

Попытайтесь войти в дверь справа - в картинную галерею, но пока Вас туда не пустят. Идите влево и попробуйте войти в дверь слева - в магазин сувениров. Пройдите вправо, где стоят динозавры. Возьмите кость слева под картиной. Осмотрите панель с кнопкой справа под динозавром и нажмите на нее, экспонат заговорит. Обойдите двух динозавров вокруг. Вернитесь в комнату с



птеродактилем и пройдите в дверь прямо - в комнату со статуями и гобеленом. Осмотрите гобелен слева на стене и спрячьтесь за него (выбрать пиктограмму "РУКА" и нажать на нижний левый угол гобелена). Осмотрите все статуи в зале и сундук, стоящий справа. Идите вниз, Вы попали в комнату с картой, осмотрите ее хорошо и запомните, какие лица на нее нанесены. Пройдите вперед два экрана и слева увидите дверь на склад, попробуйте ее открыть и осмотрите окошко над этой дверью. Идите снова вперед и осмотрите Египетский зал. Справа на стене прочитайте объявление и осмотрите стеклянную пирамиду, но не трогайте ее. Идите вправо и на стене прочитайте записку. Осмотрите через лупу камень на стене и Вы увидите алфавит, который переписите к себе в блокнот. Осмотрите три саркофага и пол перед ними. Там лежит медальон в виде креста, осмотрите его и поднимите. Рассмотрите пятна крови перед правым саркофагом и также кровавый след. Осмотрите, откройте саркофаг и Вы увидите труп Dr.Pippin Carter. Осмотрите цветок на трупе и кинжал. Найдите в правом боковом кармане записную книжку, осмотрите ее и возьмите. Осмотрите все тело и выходите (EXIT). Подойдет детектив и будет расспрашивать Вас.

### ЧАСТЬ 3 - ON THE CUTTING EDGE

После опроса всех посетителей музея к Вам подойдет служащий негр по имени Ernie Leach и передаст сообщение (в блокноте появится запись People/Ernie Leach). Пройдите к зал с птеродактилем и поговорите с инспектором. Идите в комнату со статуями и гобеленом и осмотрите центральную статую. Вернитесь в зал с птеродактилем и пройдите вправо в картинную галерею. Осмотрите картины и особенно внимательно - висящую справа: на ней что-то блестит. Посмотрите на это место еще раз на более укрупненной и Вы увидите ключик в виде скелета, но пока Вы его не сможете взять. Идите вниз и попадете в зал со статуей. Слева дверь в кабинет Yvette Delacroix, а внизу кабинет Dr. Olympia Myklos. Возьмите стакан и подслушайте у двери справа (стакан навести на дверь), попробуйте ее открыть, но она закрыта. Пройдите вниз в кабинет Dr. Olympia Myklos. На столе впереди слева стоит пузырек с жидкостью для отпугивания змей, осмотрите его и попытайтесь взять. Войдет Olympia и заберет пузырек. Осмотрите переговорное устройство на столе и череп с рогами слева, но не трогайте его. Осмотрите также кобру слева вверх на шкафу и чуело крысы справа. Под стеном на стене камень, сдерните с него покрывало и осмотрите вторую часть алфавита. Осмотрите обе половины стенда (чтобы перейти, надо нажать пиктограмму "РУКА" в любом месте). Расшифруйте надпись.

I PAY HOMAGE TO THE YE LORDS OF ETERNITY RA STRONG  
IS THY SAIL IN THE WIND AS THOU SAILEST OVER THE  
LAKE OF FIRE IN THE UNDERWORLD SHU THE MOTHER  
CREATING THE GODS IN SILENCE FROM HER WOMB QUICKER  
THAN GREYHOUNDS AND FLEETER THEN LIGHT LET ME NOT BE  
BURNT LET ME NOT BE CONCUMED LET ME NOT PERISH AS MY  
MUMMY LIES PROSTRATE IN MY TOMB.

Выйдите из комнаты и осмотрите статую. Откройте дверь справа. Осмотрите устройство для резки бумаг справа на столе и поработайте на нем. Осмотрите урну перед столом слева, достаньте клочок бумаги и попытайтесь прочитать его, но ничего не видно. Посмотрите на лампу, включите ее (дернуть за веревочку), посмотрите бумагу на свет и выключите лампу. Осмотрите переговорное устройство и пишущую машинку на столе. Откройте дверь справа в кабинет Dr.Archibald Carrington. Войдя внутрь, подслушайте у двери с помощью стакана. После осмотра на столе телефон, перекидной календарь, встроенные часы, дикобраза и переговорное устройство. Включите его, кнопка слева внизу одна, и прослушайте записи, нажимая на ряд кнопок справа. Также откройте справочник и прочитайте его. Слева на стене висит картина, подойдите и сдвиньте ее. За ней сейф, осмотрите его и откройте (код 0527). Откройте дверцу сейфа, осмотрите дневник, в блокноте появится надпись Misc/Stearling W-C Diary. Закройте сейф и поставьте на место картину. Посмотрите в камин под картиной и возьмите кусок угля. В предметах проведите им по блокноту убитого человека и прочитайте запись. Найдите книгу "Crime and Punishment" на полках слева, возьмите ее и откройте. Там лежит записка, осмотрите ее и возьмите. После прочтите книгу и записку, узнаете о Watney Little (в блокноте появится запись People/Watney Little). Выйдите из комнаты и, посмотрев на лампу, возьмите лампочку. Выйдите в коридор и поднимите голову у статуи. Идите в проход справа и Вы увидите открытую потайную дверь в подвал.

Перед спуском вниз замените лампочку, над лестницей. Внизу подслушайте в дверь прямо, в оружейную комнату, стаканом, дважды. Посмотрите на стекло, слева в стене и осмотрите его хорошо. Возьмите кость и разбейте стекло, Вы увидите лампу, которую необходимо взять. Войдите в дверь справа, в лабораторию. Подслушайте дверь стаканом, справа в комнату Ernie. И после войдите туда. Когда Вы покинете комнату осмотрите сток в большом столе, инструменты слева на столе и лабораторные сосуды с животными, у каждого свой номер. Войдите в дверь прямо, в склад на Olympia, прогонит Вас. Выйдите из лаборатории и подслушайте в дверь в оружейную комнату стаканом. Поднимитесь наверх, подслушайте у двери при помощи стакана справа и пойдите туда. Выйдя из комнаты, зайдите в кабинет снизу и нажмите на правый рог черепа на столе. Войдя в потайной ход, зажмите лампу (в предметах пиктограмма "РУКА" на нее) и Вы попадете в лабораторию. Выйдите и подслушайте у двери в

оружейную при помощи стакана. Поднимитесь наверх и пройдите в зал с птеродактилем. Вы увидите еще один труп, проткнутый этой птицей. Осмотрите труп, птеродактиля и проволоку слева вверх. Осмотрите также правую руку на трупе. После найдите и опросите графиню Countess Woldorf-carlton, Dr. "Tut" Smith и Yvette Delacroix.

Идите в комнату с картой и посмотрите в правый верхний угол, там появилась голова убитого Ziggy. Спуститесь в подвал и войдите в оружейную комнату. Посмотрите на мышеловку перед столом. Ударьте по ней костью и только после этого возьмите из нее сыр. Осмотрите книжные полки и найдите на них перевернутую книгу (левый шкаф, третья полка снизу справа). Возьмите книгу и откройте ее. Осмотрите подвязку, которая лежит там, и возьмите ее. Справа на стене отодвиньте картину, за ней кнопка, пока ее не нажимайте. Выходите из комнаты и войдите к Ernie. Если он там находится, выйдите, походите немного и после снова войдите туда. Откройте сундук слева внизу и возьмите оттуда плоскогубцы. Вы услышите голос по переговорному устройству. Осмотрите ловушку для змей справа от стола и возьмите ее. Прочитайте записку на столе и, если хозяина нет, нажмите на кнопку справа от двери. Выйдите в лабораторию, найдите сосуд под номером VAT-13 и проверьте его содержимое (пиктограмма "РУКА" на лестницу). Там Вы найдете кинжал. Войдите в оружейную и, отодвинув картину, нажмите на кнопку. В туннеле зажгите фонарь и Вы окажетесь в кабинете Dr. Archibald Carrington, который убит и лежит на столе на дикобразе. Осмотрите тело, руки, дикобраз и разбитые часы, кровавые инициалы слева между рукой и головой, а также прочитайте запись в календаре. Выйдите и посмотрите на устройство для резки бумаг, на котором кровь, поработайте с ним.

Спуститесь вниз в подвал и, зайдя к Ernie, поговорите с ним. Поднимитесь наверх и пройдите в картинную галерею. Посмотрите на картину и на ключ и вытащите его плоскогубцами. Теперь пройдите в зал с птеродактилем и слева откусите плоскогубцами кусок проволоки. Спуститесь вниз и дождитесь, когда пробьет час ночи: только тогда можно будет войти в котельную. Слева на столе возьмите банку с ядом. Осмотрите мешок, стоящий на котле, и откройте крышку. Посмотрите внутрь и возьмите кусок мяса, закройте дверь. Слева внизу стоит сундук, осмотрите его и откройте ключом. Быстро бросьте внутрь мясо, а то погибнете от муравьев. Когда они убегут, посмотрите внутрь, там лежит скелет. Осмотрите его и найдите часы, обследуйте их, откройте и прочитайте надпись на них. Возьмите часы, закройте сундук и выходите в лабораторию. Вылейте содержимое бутылочки с ядом в сток в столе и наполните ее из сосуда с белой жидкостью слева, пока она не станет полной (четыре раза). Зайдите в комнату к Ernie.

Вернитесь в котельную, войдите в проход между ящиками, зажгите лампу и Вы выйдете через саркофаг в Египетском зале. Пройдите в комнату с гобеленом и спрячьтесь за ним - Вы подслушаете разговор. Найдите графиню и расспросите ее (Misc./Stearling W-C Diary), а также спросите ее про часы, Ernie и Little. Найдите Yvette и узнайте у нее про Ernie. Пройдите к скелету мамонта и Вы увидите на бивнях еще один труп. Осмотрите тело, найдите на груди волоски и, осмотрев их, возьмите. Выйдите в картинную галерею и расскажите обо всем следователю.

#### **ЧАСТЬ 4 - MUSEUM OF THE DEAD**

Войдите в кабинет Yvette. Выйдя оттуда, Вы встретите Steve и, когда он зайдет в комнату, подслушайте у двери с помощью стакана. Спуститесь в лабораторию. После поднимитесь наверх и войдите в кабинет Yvette. Там большой погром. Возьмите тфулю на столе слева, там же на столе осмотрите волосы, кусок рубашки. В комнате осмотрите стул, пишущую машинку, лампу и корзину для мусора. Пройдите в картинную галерею, там появилась статуя, осмотрите ее. Возьмите кость, разбейте статую и Вы увидите, что это труп Yvette. Осмотрите тело, шарф и лицо. Сначала осмотрите и потом возьмите в одной руке очки, а в другой волосы. Походите по залам и только там, где висит гобелен, обнаружите ботинок Вашего друга, поднимите его и осмотрите кровавое пятно. Идите к кабинету Olympia и после разговора войдите туда. Появится змея, и Вы должны отогнать ее жидкостью из бутылочки: брызгать нужно три раза, чтобы осталось немного яда. Возьмите ловушку, схватите ей змею и посадите назад в клетку (ловушку навести на клетку). Осмотрите тело графини на столе и возьмите виноград справа. Найдите на теле нюхательную соль и возьмите ее. Осмотрите на теле место укуса и прочитайте бумаги, разбросанные на столе. Выйдите из комнаты.

#### **ЧАСТЬ 5 - REX TAKES A BI TE OUT OF CRIME**

В этой части все нужно делать быстро и нигде не останавливаться: за Вами охотится убийца в капюшоне. Бегите в зал с птеродактилем, закройте дверь и свяжите ручки проволокой. Проследуйте в зал с гобеленом и также закройте дверь и опустите засов. Бегите вперед, пододвиньте стул под дверь и откройте окошко над ней. Следуйте в Египетский зал и спрячьтесь в правом саркофаге. Вернитесь назад к двери на склад и войдите в дверь. Подвиньте свисающий ящик к двери и перекусите плоскогубцами провод, на котором он висит, возле столба. Отодвиньте ящик справа и откройте дверь. Войдите в нее и, нажав на рычаг справа, опуститесь на лифте вниз. Выйдя, быстро закройте дверь, возьмите из лежащего на земле саркофага мумию и подоприте ею дверь. Откройте саркофаг справа и осмотрите игрушку в руках у мумии. Теперь посмотрите на саркофаг слева, он закрыт сверху на задвижку. Возьмите ловушку и отодвиньте задвижку. Войдите внутрь - Вы попадете на тайное собрание. Вам

необходимо правильно ответить на два вопроса, ответы можно найти в расшифрованной на стенде надписи. Когда появится книга, выберите алфавит и наберите первым слово WOMB (нажимая на нужные буквы) и вторым наберите слово TOMB. Вас бросят вниз.

В куче угля кто-то лежит. Разорвите уголь - это Steve. Дайте ему нюхательную соль и его ботинок. Сдвиньте камень с рисунком прямо перед Вами и входите в проход. Зажгите лампу и Вы увидите впереди кобр, используйте на них оставшуюся жидкость для змей и, когда они уползут, идите вперед. Перед Вами следующее препятствие - мыши: возьмите сыр и бросьте его в правую половинку прохода. Когда мыши убегут, идите тоже в правый проход. Вы выпадете из динозавра, быстро подойдите к кнопке слева и включите ее. Когда убийца будет выползать, динозавр заговорит и убьет его. Вы подойдете и посмотрите на него.

#### **ЧАСТЬ 6 - THE CORONER'S INQUEST.**

В этой части Вы должны ответить на вопросы детектива, ответы Вы должны были получить по ходу расследования. Ниже мы приводим вопрос и правильный ответ.

Кто убил Dr. Pippin Carter? Who murdered Dr. Pippin Carter? - Detective Hanratan O'Riley.  
Мотив преступления? What was the motive? - "cover another crime" или "financial gain".

Кто убил Lawrence "Ziggy" Ziegfeld? - Detective Hanratan O'Riley.

Мотив преступления? - "cover another crime" или "financial gain".

Кто убил Ernie Leach? - Detective Hanratan O'Riley.

Мотив преступления? - "cover another crime" или "financial gain".

Кто убил Yvette Delecroix? - Detective Hanratan O'Riley.

Мотив преступления? - "jealousy" или "revenge".

Кто убил Countess Lavinia Waldorf-Carlton? - Detective Hanratan O'Riley.

Мотив преступления? - "cover another crime" или "financial gain".

Чей скелет был в сундуке? Whose skeleton did I find in the steamer trunk? - Dr. Archibald Carrington.

Кто убил Dr. Archibald Carrington? - Watney Little.

Кто жил под фамилией доктора? Who impersonated him? - Watney Little.

Кто убил Watney Little? - Detective Hanratan O'Riley.

Мотив преступления? - "cover another crime" или "financial gain".

Кто украл кинжал? Who stole the dagger of Amon Ra? - Watney Little.

Кто манипулировал вором? Who was behind the Dagger of Amon Ra theft? - Detective Hanratan O'Riley.

Кто из женщин воровал картины? Who was the woman involved in stealing paintings? - Countess Lavinia Waldorf-Carlton.

Кто из мужчин воровал картины? Who was the man involved in stealing paintings? - Watney Little.

Их промежуточное звено? Who was the middleman that forged paintings for the Countess? - Zig y Ziegfeld.

Кто является жрецом тайного общества? Who was the High Priest of the Amon Ra Cult (Sun Worshippers)? - Rameses Najeer.

Чьи были операции прикрытия? Which museum employee ran a "fencing" operation as a sideline business? - Ernie Leach.

Если Вы правильно ответили, Вас поздравят и Вы увидите детектива в тюрьме и расставание с Вашим другом в порту. Если неправильно, то Вас пристрелят на корабле.

### **MENZOBERANZAN**

Фирма - DreamForge/SSI. Год выпуска - 1994.

#### **ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ**

Процессор: 386-33 Mhz и выше (желательно).

RAM: 4 Mb (8 Mb желательно).

Монитор: SVGA.

Мышь: по-моему, без нее играть невозможно, хотя я специально и не проверял.

Знание английского языка: поверхностное.

На жестком диске игра занимает (без сохраненных игр) 24.1 Mb.

#### **ЗАПУСК ИГРЫ**

Эта игра работает в защищенном режиме и поэтому никаких драйверов дополнительной памяти не требует. Если у Вас машина с 4 Mb RAM, то играйте при минимальной конфигурации, т. е. файл AUTOEXEC. BAT у Вас должен выглядеть приблизительно так (если драйвер Вашей мыши находится в директории "MOUSE"):

```
PATH=C:\MOUSE;C:\DOS
set mouse=C:\MOUSE
cd
n\nc
```

А файл CONFIG. SYS будет приблизительно таким:

```
FILES=40
```

BUFFERS=20, 0

После запуска машины с такой конфигурацией загрузите мышь.

Разумеется, все вышеказанное лишь пример. Я даю его для тех из Вас, мои уважаемые читатели, кто еще сам не до конца разбирается в составлении этих файлов, ведь спросить совета подчас не у кого.

## **СЮЖЕТ И НЕКОТОРЫЕ ПОЯСНЕНИЯ**

Теперь перейдем к сюжету. Но сначала небольшое, но важное отступление.

Данная игра относится к жанру RPG (Role-Playing Game), т. е. к ролевым играм. По словам создателей системы Dungeons & Dragons, на которой по сути и основан данный жанр в своем современном виде, смысл подобных игр не столько в достижении конечной цели, сколько в самом процессе достижения этой самой конечной цели. Именно с этой точки зрения стоит рассматривать игру "Menzoberranzan". Это Вам не очередной опус в стиле пусть и великого, но все-таки заумного сериала "Eye of the Beholder", в котором, по словам одного остряка-американца, "Вы не можете пройти на запад, пока пес не понюхает медальон". Тут вся сложность, если ее можно назвать "сложностью", в том, чтобы остаться в живых. А сюжет не потребует от Вас особенного напряжения мозгов, так что, придя с работы или после учебы, смело включайте "Menzoberranzan".

Превосходная графика (те, кто играл в "Ravenloft: Sthrad's Possession", сразу оценят улучшение), великолепная система боя и магии, хороший звук - все это надолго привлечет Ваше внимание.

Сюжет очень прост: Вы и Ваш спутник (или спутница, в зависимости от того, кого создадите) после совершения очередного подвига решили отметить славное дело в местной таверне, и все шло хорошо, пока на деревню вдруг не напали друу - черные эльфы, живущие под землей. Они угнали жителей деревни в неизвестном направлении и теперь спасать несчастных придется Вам, ведь Вы же не бросите их на произвол судьбы.

Опасная дорога в черные недра земли, населенные всякой чертовщиной, ждет и призывно манит Вас...

## **СОЗДАНИЕ ГРУППЫ**

В подобных играх главное - правильно составить группу. В данной игре Вы можете создать всего двоих персонажей и еще двоих подцепить по дороге. Но главную нагрузку будут нести те двое, которых Вы создадите.

Просмотрев заставку, Вы попадете в главное меню.

Итак, перейдем непосредственно к созданию персонажей.

Создание персонажей происходит в часовне Дома Баэнр (Baenre), где имеется алтарь, окруженный восемью горящими светильниками. От одного светильника к другому проходит процесс создания Ваших персонажей. После выбора очередной характеристики персонажа на экране появляется новый светильник.

Выберите пол:

В первом светильнике появляются две фигуры, одна из которых представляет персонаж-мужчину и персонаж-женщину. Для выбора пола своего персонажа сделайте левый клик на той или иной фигуре. Ваш выбор отображается в нижней части экрана.

Выберите расу:

Экран переходит к следующему светильнику, где сгорает свеча и появляются шесть знаков рас. Выбор такой: люди, лесные гномы, пещерные гномы, эльфы, полуэльфы и халфлинги (затрудняюсь точно перевести название на русский язык, а потому буду их так называть и впредь). Чтобы выбрать расу для своего персонажа, сделайте левый клик на знаке расы, который выбрали. Ваш выбор отображается в нижней части экрана.

Выберите линию поведения:

В этом светильнике появляются весы, представляющие различные линии поведения. Выбор производится левым кликом мыши. Выбор такой: законопослушный хороший, законопослушный нейтральный, хаотический хороший, хаотический нейтральный, нейтральный хороший и истинно нейтральный. Ваш выбор отображается в нижней части экрана.

Когда Вы остановились на подходящем, как Вы считаете, выборе, подведите курсор к центру нижней части экрана на слово "SELECT". Чтобы сделать выбор, сделайте левый клик на слове "SELECT".

Выберите подходящее лицо для своего персонажа:

Появляются несколько портретов, подходящих для Вашего персонажа. Над ними есть слово "MORE", кликнув на котором Вы получите возможность увидеть еще одну серию портретов. Для выбора лица Вашего персонажа сделайте левый клик на понравившийся Вам портрет. Ваш выбор отображается в нижней части экрана.

Выберите хит-пойнты и атрибуты Вашего персонажа:

В следующем светильнике появляются хит-пойнты данного персонажа, наряду с некоторыми другими атрибутами.

Regoll (бросить кости снова): случайным образом заново генерируются хит-пойнты и некоторые атрибуты персонажа.

Набрать все атрибуты по максимуму: для этого нажмите и, не отпуская клавишу "Shift", сделайте левый клик на хит-пойнтах своего персонажа или на его атрибутах. Все цифровые показатели поднимутся до максимального значения (но ограничения, связанные с расой и классом персонажа, остаются!).

Набрать все атрибуты по минимуму: для этого нажмите и, не отпуская клавишу "Shift", сделайте правый клик на хит-пойнтах или атрибутах персонажа. Все цифровые значения опустятся до минимального значения.

Атрибуты Вашего персонажа включают: Strength - сила (физическая мощь персонажа, бойцы могут иметь дополнительную - свыше 18 - силу, которая отображается в процентах: 01, 02, 03, . . . 99 и самая крутизна- 00), Dexterity - изворотливость (мера ловкости и проворства персонажа), Constitution - телосложение (чем оно больше, тем здоровее Ваш персонаж, кроме того, данный атрибут характеризует, сколько раз данный персонаж может быть воскрешен из мертвых), Intelligence - интеллект (мера обучаемости данного персонажа), Wisdom - мудрость (мера понимания персонажем окружающего его мира), Charisma - обаяние (мера реагирования окружающих на данный персонаж).

Справа от каждого из этих атрибутов Вы можете видеть по три игровых кубика, на сторонах которых показано определенное количество очков. Сделав левый клик на сторонах этих кубиков, Вы поднимите цифровой показатель данного атрибута вверх. Если Вы захотите (не понимаю зачем) понизить показатель какого-нибудь атрибута, см. пункт вверху, где я объяснял применение клавиши "shift".

Чтобы принять выбранные хит-пойнты и показатели атрибутов, сделайте левый клик на слове "Select", которое находится в центре нижней части экрана.

#### Выберите имя:

Появляется надгробный камень, на котором Вы можете написать имя своего персонажа. Оно может состоять из не более, чем 15 букв. Окончив печатать имя персонажа, нажмите клавишу "ввод".

#### Сохранить или стереть персонаж:

К этому моменту вся первоначальная информация о персонаже уже известна. Левый клик на слове "KEEP" сохраняет созданный Вами персонаж со всеми его атрибутами и хит-пойнтами и возвращает Вас к первому светильнику для создания второго персонажа, необходимого для начала игры. Клик на слове "DELETE" возвращает Вас к первому светильнику для создания первого персонажа с самого начала.

#### Применение клавиши "ESCAPE":

В процессе создания персонажа Вы можете нажать на клавишу "ESCAPE" и вернуться к предшествующему этапу создания персонажа. Например, нажатие клавиши "ESCAPE" во время выбора линии поведения персонажа возвращает Вас к началу выбора класса данного персонажа.

### **СОЗДАНИЕ ГРУППЫ: из личного опыта**

Итак, кого создавать? Если Вас интересует мой опыт, то категорически заявляю Вам: идеальная группа: полуэльф боец-кликер и эльф- маг.

Почему?

Прежде всего Вам нужен боец. Для того, чтобы закончить игру, хотя бы один из Ваших парней должен применить волшебный меч (подробнее об этом см. в конце раздела №6), а рубящим оружием может пользоваться только боец или паладин. Но паладин Вам не выгоден, поскольку он не сможет достичь в этой игре слишком больших высот и, следовательно, не будет очень силен в магии. Кроме того, у бойца показатель силы может быть выше 18 (18/00), отчего вес снаряжения, которое он сможет нести, будет ОЧЕНЬ солидным.

Кликер, несмотря на то, что не очень-то силен в нападении, все же не плох в защите.

Но главное - полуэльф боец-кликер начинает игру на уровнях 5/5. Все остальные многоклассовые персонажи начинают игру на уровнях 4/4 или, в лучшем случае, 5/4. А каждый уровень у персонажа в этой игре для Вас очень нужен, уж поверьте.

Теперь - маг. Чтобы выиграть эту игру, Вам фактически нужно суметь победить всех, с кем Вы встретитесь. Лично я исповедую принцип: "Победа над врагом путем превосходства в огневой мощи". Огневая мощь в этой игре - магия, и Вам нужен хорошо разбирающийся в ней спец. Маг-эльф будет набирать очки опытности гораздо быстрее мага любой другой расы. И, что немаловажно, эльф может обнаружить потайные двери, так что, если у Вашего мага недостаточно высокий уровень для применения заклинания TRUE SEEING, не отчаивайтесь - просто идите вдоль стены, а эльф (компьютер) сообщит Вам о тайнике.

Вор в игре не нужен совершенно. Все замки открываются только определенными ключами, которые Вам придется искать. Боец же из вора, как из Вашего покорного слуги балерина...

От рейнджера толку мало, колдовать он не может, а что это за персонаж RPG в системе "Advanced Dungeons & Dragon", который не умеет колдовать?

При создании персонажей выставите им атрибуты (см. раздел #4) по максимуму, т. е. чем выше их сила, тем больше они могут тащить с собой (а тащить придется прилично), чем выше интеллект, тем сильнее будут их заклинания и т. д.

## ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Нижеследующие замечания дают Вам тот минимум информации, который необходим для прохождения данной игры. Я специально не стал давать информацию обо всем, что Вы встретите в пути, дабы не перегружать описание. По этой же причине я даю карты только тех участков игры, где у Вас могут быть проблемы.

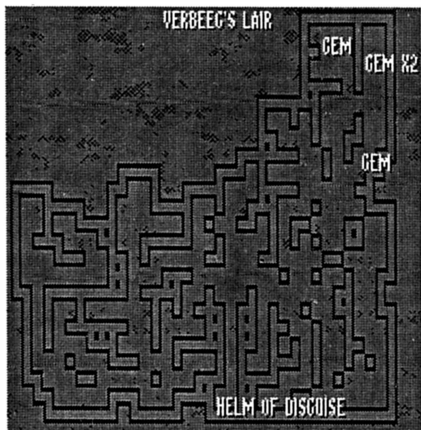
### ДЕРЕВНЯ И БЛИЗЛЕЖАЩИЙ РАЙОН

Сначала выйдите из таверны - окажетесь в деревне.

Рядом с выходом лежат несколько ведер. Прихватите их. Отправляйтесь к горящему дому (он находится в юго-восточном углу деревни). Пока Вы его не потушите, не сможете спать и, следовательно, запоминать новые заклинания. Так что живей тушите! Чтобы сделать это, возьмите в руки персонажей ведра, встаньте перед горящей частью дома, а потом сделайте на ведрах левый клик. Когда израсходуете запас воды, сходите за ней к колодцу, который стоит в центре деревни. Там наполните ведра (снова левый клик на ведрах в руках). Когда потушите все источники огня (один из Ваших персонажей сообщит Вам об этом), идите к караульному зданию. Там у двери стоит мужичок, которого Вы можете завербовать в свой отряд (а можете и не завербовывать, т. к. он не очень-то силен). Вернитесь в таверну и поговорите с барменом за стойкой. Он Вам даст шлем. Шлем не теряйте, он еще сыграет роль в дальнейшем. А этот тип окажется предателем и гадом, только Вы узнаете об этом к концу игры. Однако на данном этапе пусть это Вас не тревожит. Выйдите из таверны и идите на восток, в лес за оградой деревни.

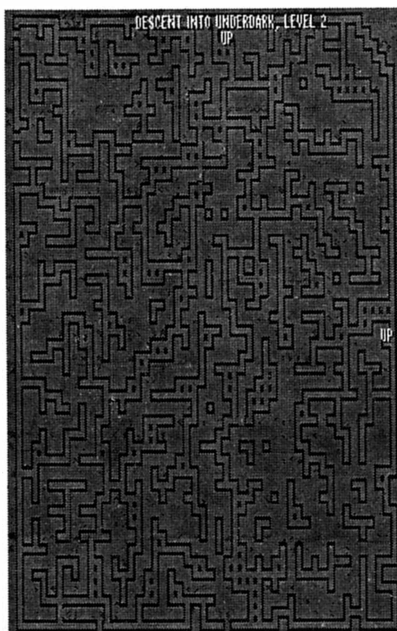
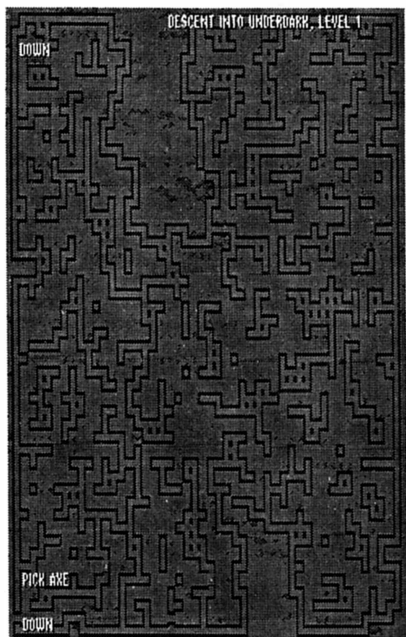
В центре этого района стоит дом. Войдите в него и поговорите со стариком, сидящим в кресле. Старика зовут Вермулеан (Vermulean). Он скажет Вам, что для безопасного путешествия в Подземное Царство (оно называется "Underdark") Вам придется раздобыть особые драгоценные камни. Выйдите из дома Вермулеана и идите на восток в следующий район. Продолжайте все время идти на восток и Вы наткнетесь на вход в пещеру. Это - логово Вербига. Соберите в нем все четыре камня (если возникнут трудности, смотри карту "Verbeegs"; там, кроме местонахождения камней, указано также, где лежит шлем маскировки (Helm of Disguise); в системе "Advanced Dungeon & Dragons" это очень редкая и эффектная вещь, но в данной игре она, по-моему, ничего особенного не дает, хотя мне кажется, что по персонажу, на которого надет этот шлем, меньше попадают враги, но я могу и ошибаться).

Вернитесь в дом и Вермулеан заколдует камни. Дайте каждому члену отряда по камню. Они будут защищать Ваших парней и/или девушек от вредных воздействий Подземного Царства. Выйдите из дому и отправляйтесь в район "Iceland Dale Plains 1", но на этот раз идите на юг. По пути Вам встретится Дризт (Drizzt), которой присоединится к Вашему отряду, если Вы его попросите (я советую попросить, Дризт - рейнджер 15 уровня (никто из Ваших людей такого уровня не достигнет), может драться двумя мечами (этого ни один другой персонаж и игре не может), вооружен 2 волшебными мечами (им предстоит сыграть видную роль в конце игры) и облачен в великолепную легкую волшебную кольчугу). Теперь идите на юг в следующий район. Тут Вам надо только войти в пещеру в юго-восточной части этого района, больше там особо и делать-то нечего. Вот Вы и попали в Подземное Царство.

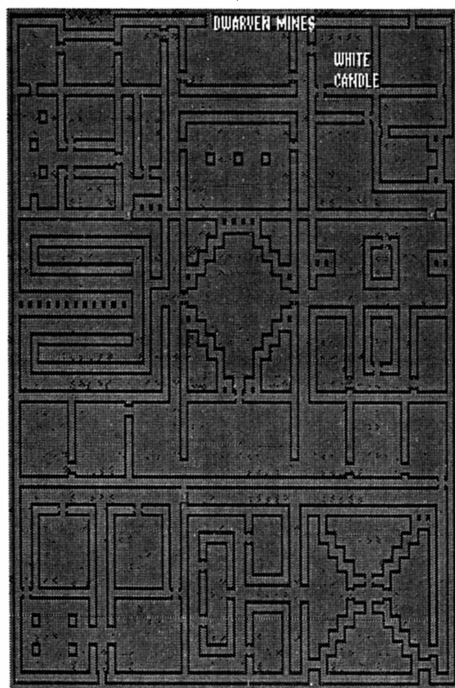


### ПОДЗЕМНОЕ ЦАРСТВО

Эти районы бесполезны, так что от Вас, по сути, требуется просто дойти до выхода. На первом уровне Вам надо спуститься по лестнице на юге на уровень 2. На уровне 2 Вы окажетесь в восточной части. Идите на север и поднимитесь по лестнице, которую там увидите. Имейте в виду, что для преодоления покрытых паутиной проходов Вам надо выпить особое снадобье (passweb potion). Поднявшись на уровень 1, Вы окажетесь в северо-западном углу уровня. Идите на юго-запад и перед тем, как спуститься по лестнице, которая находится в юго-западном углу, прихватите кирку (pickaxe), лежащую неподалеку. Спустившись на уровень 2, Вы окажетесь на юге уровня. Идите в северо-западный угол уровня и через проход войдите в подземное озеро. Это маленький, бесполезный район с одним не очень сильным чудовищем. Выйдите из района с озером через другой проход и Вы окажетесь немного южнее того места, откуда вышли. Теперь идите на юг, пока не наткнетесь на покрытый паутиной проход, за которым притаились чудовища (ochre jellies). Убейте их и идите через проход в рудники пещерных гномов.

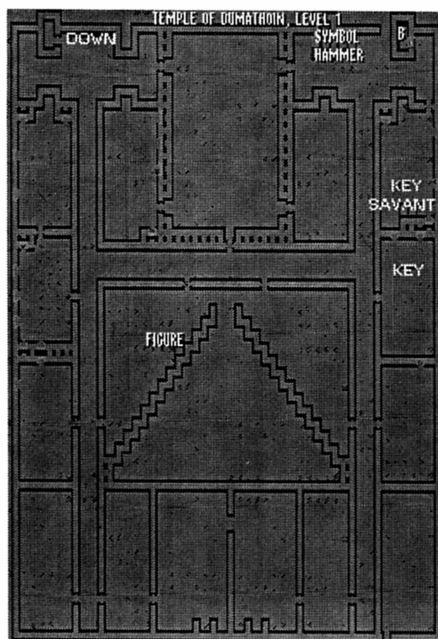


### РУДНИКИ ПЕЩЕРНЫХ ГНОМОВ



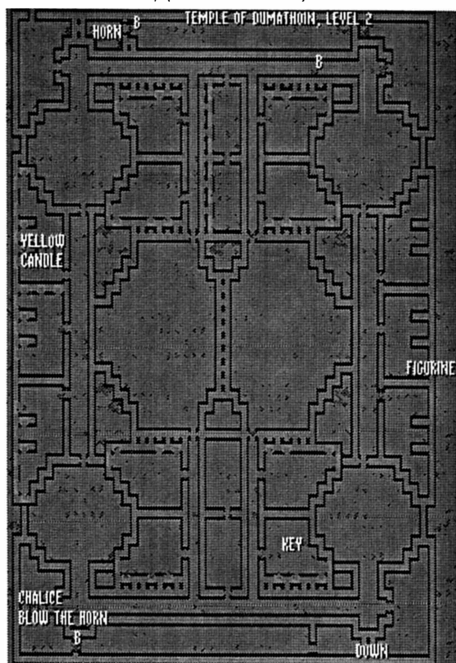
Доберитесь до входа в храм Думатоина (Dumathoin) в северной части рудников. Больше тут совсем нечего делать.

## ХРАМ ДУМАТОИНА, УРОВЕНЬ 1



Идите к главе восточного молота, пройдите через потайную дверь, нажмите на кнопку, пройдите в комнату чуть западнее и возьмите там святой символ (Holy Symbol). Пройдите на две комнаты на юг и войдите в комнату на восточной стороне, в которой лежит ключ. Подберите ключ (Вы станете свидетелем разговора между савантом и жрицей) и идите в комнату на северо-востоке, откройте дверь в нее ключом, который только что нашли. Убейте саванта и возьмите его ключ. Этим последним ключом откройте западную маленькую комнату и спуститесь по ступеням на уровень 2.

## ХРАМ ДУМОТАИНА, УРОВЕНЬ 2

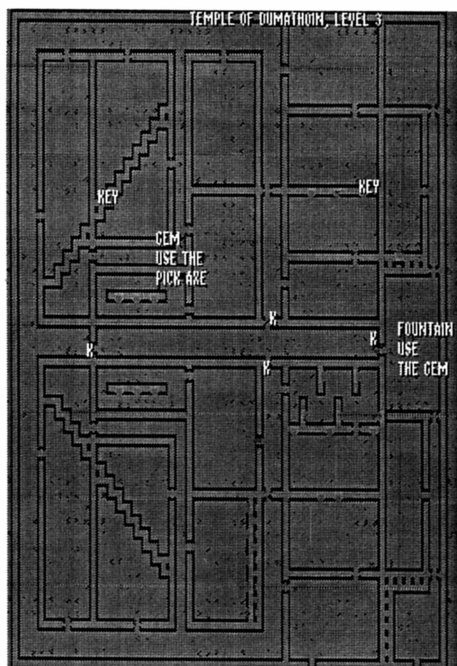


Идите в южную часть этого уровня, возьмите там ключ, идите к северо-восточной комнаты, примените ключ для того, чтобы открыть телепортер, воспользуйтесь им, нажмите кнопку на южной стене, идите на запад, откройте дверь, возьмите рог, войдите в телепортер на западе.

Идите на юго-запад, нажмите на кнопку (в головке молота на южной стене), пройдите в открывшуюся дверь. Примените рог на статуе пещерного гнома, держащего чашу. Возьмите чашу, идите на восток вдоль длинной южной стены. Откроется дверь и пропустит Вас (в том случае, если у Вас есть святой символ и чаша). Спуститесь по ступеням на уровень 3.

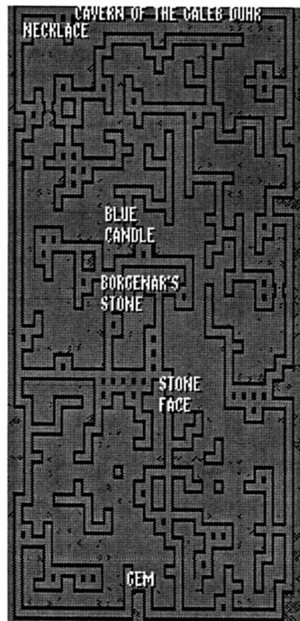


### ХРАМ ДУМОТАИНА, УРОВЕНЬ 3



На этом уровне начните с того, что возьмите ключ в северо-западной части уровня и ключ-топор в северо-восточной части. Кроме этого, Вам понадобится алмаз, который находится в комнате, расположенной ниже комнаты, в которой лежит ключ из северо-западной части уровня (я все это пометил на карте). Ваши персонажи сами скажут Вам о том, что в комнате есть алмаз. Просто обнаружьте его и примените на нем кирку. Возьмите алмаз, с помощью ключа-топора откройте двери, расположенные в центре этого уровня, затем при помощи другого ключа откройте двери в восточную часть уровня. Примените алмаз на фонтан и после того, как получите все полезные вещицы, идите вниз по южному коридору к выходу. Поднимитесь по ступеням вверх, снимите с Дриззта его волшебную кольчугу и наденьте ее на какого-нибудь еще в Вашем отряде (если Вы этого еще не сделали), оставьте Дриззту только его волшебные мечи, остальное распределите между другими членами отряда, потом снова поднимитесь вверх и окажетесь на уровне рудников. Там на Вас нападут дру и беднягу Дриззта схватят, с этим Вы ничего поделать не сможете. Вместе с Дриззтом дру прихватят и его мечи (вне зависимости от того, у кого они в данный момент находятся). Идите через проход в пещеру Галеба Дара (Galeb Dhar).

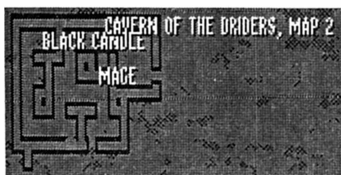
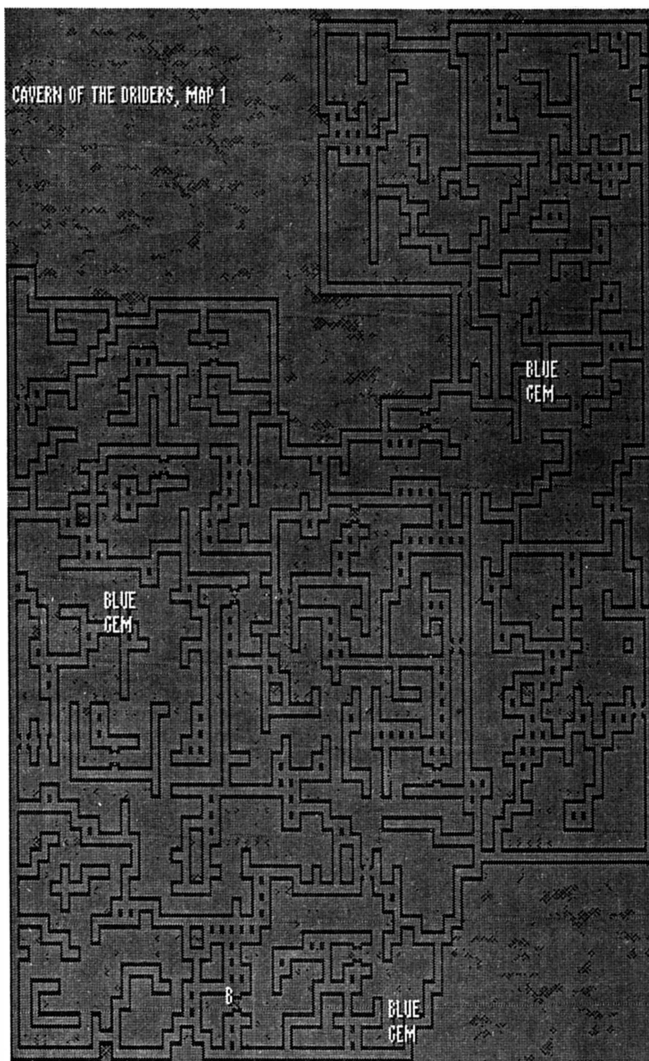
### ПЕЩЕРА ГАЛЕБА ДАРА



Доберитесь до центра пещеры и переговорите с каменным лицом, которое встретите там. Оно пошлет Вас искать ожерелье и откроет проход для этого. Найдите ожерелье в северо-западной части уровня и вернитесь с ним к лицу. Теперь оно откроет новый проход на запад. Доберитесь до выхода и попадете в пещеру драйдеров.

## ПЕЩЕРА ДРАЙДЕРОВ

Это большой и бесполезный район. Соберите три голубых камня на этом уровне (если на предыдущих уровнях Вы уже нашли один или несколько камней, Вам нужно собрать столько, чтобы в общем получилось три). Затем идите к телепортеру, отмеченному на карте. Вас перенесет в закрытый район, в котором будут еще телепортеры. Воспользуйтесь ими, пока не окажетесь в маленькой комнате в центре. Теперь просто идите через выход.



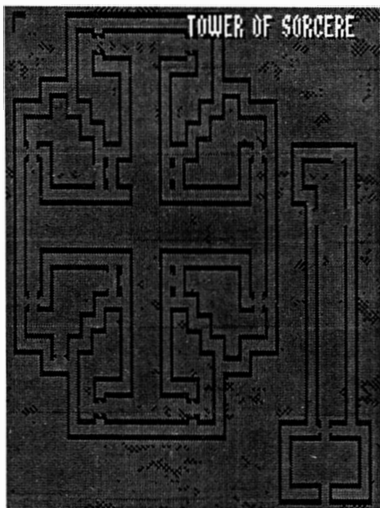
В меньшей пещере найдите драйдера-мага, который дал Вам свиток для преодоления покрытого паутиной обрыва, который Вы иначе никак не пройдете. Для простоты можете заглянуть в карту.

Вернитесь в первую пещеру и идите к этому обрыву. Ваши персонажи сами скажут Вам, когда применить свиток. Применив его, Вы окажетесь в конце концов у подземной реки. Поговорите с перевозчиком

(приятного вида скелет), и тот перевезет Вас на другую сторону реки. Правда, по дороге местные твари будут Вас немного покусывать, а Вы им ответить не успеете, т. к. лодка движется быстро. В конце путешествия Вас высажат в районе, который называется "Приближение к Мензоберранзану". Там ничего полезного нет, так что просто идите к входу в город Мензоберранзан.

### МЕНЗОБЕРРАНЗАН

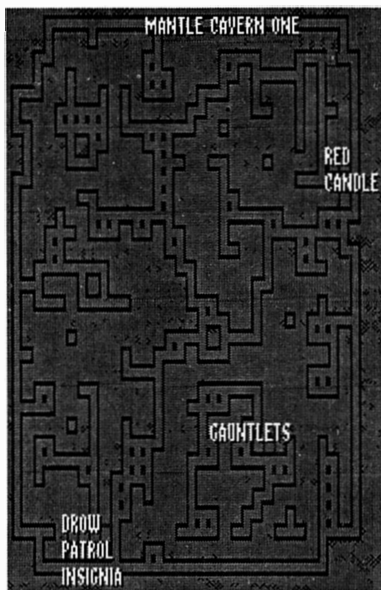
Первым делом идите на Купеческий Базар (Merchant Bazaar) и найдите магазинчик Ссар Тарреллы (Ssar Tarrell). Поговорите с ней о драйдере-маге, которого встретили в пещере (см. выше). Она пошлет Вас в Башню Колдовства (Tower of Sorcere) к видному волшебнику. Покиньте базар и идите в башню.



Поговорите там с волшебником (он находится в западной части в северной комнате), и тот предложит помочь Вам, если Вы, в свою очередь, достанете ему музыкальную шкатулку.

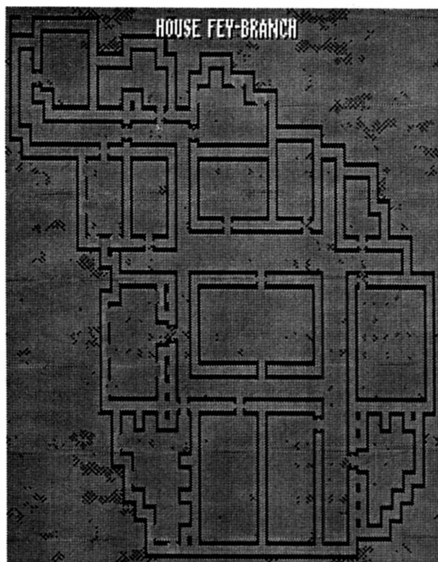
Вернитесь на Базар и загляните в магазинчик, где еще не были (магазинов всего два - не заблудитесь). Поговорите с хозяином. Он предложит обменять шкатулку на шлем, который Вам в самом начале игры дал хозяин таверны. Откажитесь, и тогда он пошлет Вас на поиски Перчаток Тринции (Trincia's Gauntlets).

Идите в северо-восточную пещеру-мантию (mantle cavern) и там возьмите Перчатки Тринции.



Вернитесь на базар и обменяйте перчатки на музыкальную шкатулку. Когда Вы выйдете из магазина, шлем у Вас украдет вор из дома До'Арден (Do'Urden), но тут уж Вы ничего поделать не сможете. Идите к волшебнику в башню, и он даст Вам свиток, который позволит Вам вернуть драйдера-мага в человеческий облик. Выйдите из башни и идите в дом Баэгр (Baegre). Вы отпустите драйдера, а хозяин таверны (который дал Вам шлем) погибнет. Но не переживайте: он лишь получит по заслугам. Покиньте это "гостеприимное" место и вернитесь к Ссар Таррелле. Она сообщит Вам, что пленники-люди и Дризт находятся в доме До'Арден. Она поведает Вам и о колдуне из дома Фей Бранч (Fey Branche), который поможет Вам попасть в дом До'Арден.

Идите в дом Фей Бранч и поговорите с колдуном в юго-западной части строения. Он изменит внешний облик всей Вашей группы (персонаже станут похожи на друу и обретут все из свойства, в том числе и магические). Колдун расскажет Вам о Риззене До'Ардене в Карпатской Таверне (Carpathian Tavern), который может помочь Вам попасть в дом До'Арден. Кроме этого, колдун расскажет Вам и о паучьем шлеме, который у Вас украли.

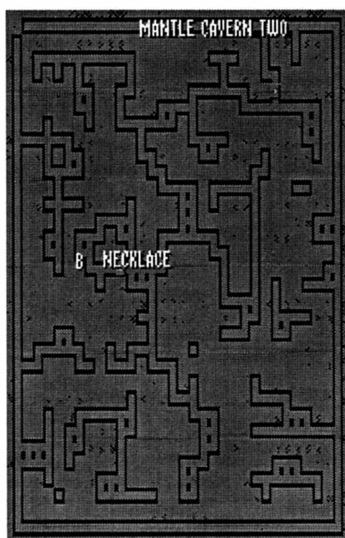
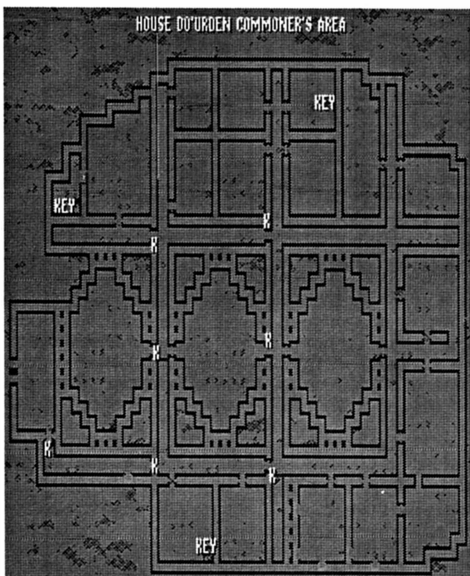


Вернитесь на базар и снова поговорите с ведьмой. Попросите ее устроить для Вас сеанс связи с Вермулианом, который сообщит Вам о камне, при помощи которого можно включить шлем. Вы также получите этот камень.

Идите в Карпатскую Таверну и поговорите с Риззенном. Он даст Вам пропуск в дом, но не сможет дать знаки отличия. Поэтому он направит Вас к Ярлаксу (Jarlaxle) в таверну Гловеллия (Glovellius' Tavern). Идите туда и поболтайте с Ярлаксом. Тот пошлет Вас искать ожерелье из второй пещеры-мантии. Отправляйтесь в северо-западную пещеру-мантию и возьмите ожерелье в потайной комнате в центре.

Вернитесь с ней к Ярлаксу, и он сообщит Вам о патруле дру из дома До'Арден в первой пещере-мантии. Отправляйтесь туда и в юго-западном углу пещеры Вы повстречаете патруль. Положите их всех на сырую землю (можно целиком, но, желательно, частями) и заберите их знаки отличия.

Теперь идите в дом До'Арден, расположенный в западной части города.

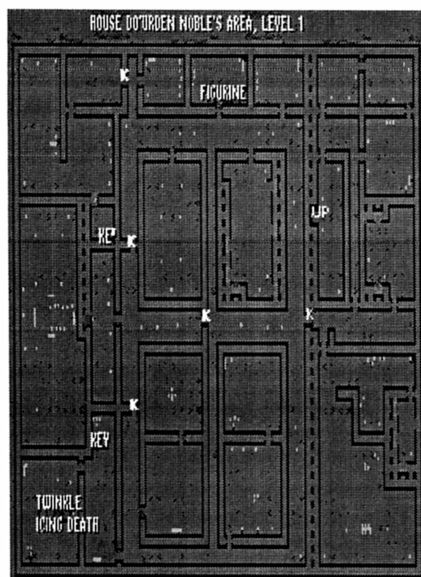


### ДОМ ДО'АРДЕН

Помещение для прислуги  
(Commoner's Area):

Поговорите с двумя охранниками, и они пропустят Вас. Теперь идите и возьмите ключ в северной части уровня и с его помощью откройте одну из трех дверей, ведущих на запад. Идите и возьмите ключ из южных комнат, с помощью которого откройте следующую из трех дверей. Последний ключ находится в северо-западном углу уровня, скрытый иллюзорной стеной. Вы пройдете мимо камеры, в которой содержатся пленники из деревни, но пока что освободить их не сможете. Откройте дверь в конце коридора на юго-западе и идите к большим дверям, чтобы "всплыть" на первое господское помещение.

### Господское помещение 1 (Noble's Area 1):



Идите к телепортеру в северо-западном углу уровня. Вас перенесет в лабиринт на юге. Идите на запад и пройдите через иллюзорную стену в комнату, где лежит Паучий шлем (тот самый, который у Вас украли). На Вас нападет Риззен (тварь подлая, захотел поживиться нашим шлемом!) и несколько бойцов. Положите их всех рядышком и выйдите через иллюзорную стену на восток. Возьмите сундук и выньте из него шлем и ключ. Поместите на шлем камень, который Вам дал Вермулиан, и шлем станет защищать Вас гораздо лучше (-4AC). Воспользуйтесь телепортером в конце этой ниши вернуться к "лифту". Спуститесь вниз.

### Вновь господское помещение 1:

Вот теперь Вы можете пройти через те большие двери, воспользовавшись ключом, который недавно нашли. Идите в юго-западную часть уровня и возьмите ключ в комнате рядом с тем местом, где лежат Twinkle и Icingdeath, волшебные мечи Дриззта. Прихватите их обязательно! Теперь идите в северо-западный угол и откройте там дверь. Идите по комнатам и пройдите через иллюзорную стену, которая есть в последней комнате. Возьмите синий ключ. Теперь Вы можете открыть одну из трех дверей, ведущих в западную часть уровня. Откройте одну из них, после чего на Вас нападет слабенькая жрица Вьерна До'Арден (Vierna Do'Urden). Идите в телепортер в западной стене и попадете в часовню. Там вовсю кипит работа, матрона Злоба (Matron Malice - хорошее имечко) готовится принести в жертву Дриззта. И тут вваливается Вы. Сначала Вам придется разобратся со Служанками Ллоты (Handmaiden of Lloth), которые будут преграждать Вам путь. Чтобы прикончить их, один из Ваших персонажей должен действовать волшебным мечом Дриззта (все равно каким). Я ведь Вас об этом еще в самом начале предупреждал! После Служанок займитесь самой матроной. Она испустит дух чересчур быстро, на мой взгляд. Я не ожидал, что она такая хилая. Когда Злоба отдаст концы, на дом До'Арден должны напасть, так что прикончите всех, кому вздумается попробовать Вами поживиться, а пробовать будут все, кто появится в комнате, особенно какая-то безымянная жрица. Как только Вы это жрицу прихлопните, игра закончится и Вы увидите заключительную картинку (никакого мультика!).

Вот и все, Вы выиграли игру "Menzoberranzan", с чем я Вас от всей души поздравляю. Надеюсь, Вам понравилось.

## **MIGHT & MAGIC 2**

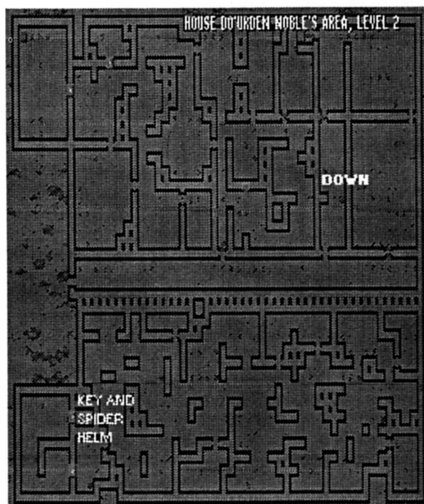
Эту игру уже вполне можно причислить к раритетам. Мы приводим ее краткое описание для полноты картины игрового мира под названием "MIGHT & MAGIC".

### **ТРЕБОВАНИЯ К ТЕХНИКЕ**

Процессор - 8088/86, 286 и выше  
Монитор - CGA, EGA и выше

Скоро Вы придете к большим дверям, которые охраняются, и пока Вы тут пройти не можете. Просто идите в северную часть, найдите "лифт" вверх и поднимитесь.

### Господское помещение 2 (Noble's Area 2):



Место на винчестере - 1 мб  
Звук - PC-спикер

### **ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ**

Вы начинаете игру в таверне города Middlegate с 6-ю заранее созданными или Вашими собственными персонажами. Лично я воспользовался предложенными типами и расположил их в следующем порядке:

Sir Felgar (knight - рыцарь)  
Terwin III (paladin - паладин)  
Sure Valla (archer - лучник)  
The Hermit (robber - грабитель)  
Gene Eric (cleric - клерик)  
Cassandra (sorcerer - колдунья).

Если мне приходилось нанимать наемников, я помещал их в ячейки 3 и 4 (если они были клериками или колдунами, то в 5 и 6).

M&M2 состоит из 60 квадратов размером 16x16, в состав которых входят 5 городов с подземельями, 20 квадратов за пределами городов, 4 лабиринта замков, 6 лабиринтов подземелий, 16 пещер и 4 элементных подземелья. Чтобы Вам было легче проходить игру, обратите внимание на второстепенные способности персонажей. Если Вы набираете наемников - внимательно просмотрите их характеристики и, если захотите, измените характеристики Ваших персонажей. Не ленитесь составлять карты всех квадратов, куда занесет Вашу группу, также записывайте все подсказки и места, где они расположены. Обратите внимание на то, что Вам весьма могут пригодиться при правильном применении рецепты пищи и напитков. Не забывайте заглядывать в таверну и сохранять игру после получения важной информации или выполнения задачи.

#### 1. Middlegate - начало

Приступайте к исследованию Middlegate. Отправьтесь к кузнецу и экипируйте группу. Первыми обеспечить всем необходимым бойцов. Определите расположение таверны, Otto Mapper (картограф), Track and trail (следопыт), Edmund's expeditions (экспедиция Эдмунда). В трех последних местах Вы сможете обучить группу важным вторичным умениям. Также найдите Lock and key (замок и ключ), temple (храм), mage guild (гильдию магов), training hall (тренировочный зал) и Arena (арену). Поднимите уровень Ваших персонажей до 3-го, после этого посетите Nordon в 10,2. Возьмитесь выполнить его задание и отправляйтесь в пещеру в 8,15. В этой пещере есть много подсказок и намеков, но для того, чтобы выполнить задание Нордона, Вам нужно попасть в пункт 0,7. Верните goblet Нордону и получите Ваше вознаграждение. Последуйте его совету: посетите его сестру Нордонну (Nordonna) в 1,2. Возьмитесь за предложенное ею задание и освободите Sir Nyrup и Drog в пещере в пункте 0,15. Вернитесь к Нордонне, здесь Вы узнаете о Ваших первых наемниках и о тайне источника в 15,15. Последуйте ее совету. Найдете ли Вы наемников сразу или после того, как совершите подношения (donating) в пяти храмах - дело Ваше (не забудьте про храм в Middlegate). Обратите внимание: если Вы становитесь на отдых с наемниками - им придется заплатить. После того, как Вы получите замковый ключ (он нужен для прохода в замки), отдайте его грабителю. Теперь Вы готовы к путешествию в следующий город. Предварительно завершите обследование Middlegate и его пещеры.

#### 2. Sandsobar

Начните с того, что найдите обычные места - постоянный двор, кузню, таверну, тренировочный зал, храм и гильдию магов. В этом городе Ваш грабитель может получить хорошие вторичные умения. Внимательно исследуйте slams, обратите внимание на подсказку о дне природы (Nature's day) - пожертвуйте монету бедному нищему. Пусть Вас не волнует надпись на стене в 11,3. Вы можете отправиться на исследование пещеры, но, чтобы остаться в живых, Вам понадобится более крутая команда. После ознакомления с городом можно отправляться в Tundara.

#### 3. Tundara

Начните, как обычно: с поиска всех достопримечательностей. При этом Вам понадобится иногда подолбить стены. Вы можете проверить Ваши силы на замороженных животных, но не заходите в область между внутренними и внешними стенами (если нет желания покончить самоубийством). Естественно, Вы можете попытаться счастья в пещере.

#### 4. Vulcania

Здесь можно получить хорошие вторичные умения для Ваших бойцов. Как и прежде, Ваша задача сведется к экскурсиям по городу, но не забудьте о статуях на городской площади. И в пещеру я не пошел бы на Вашем месте, если у Вас в распоряжении нет заклинания левитации.

#### 5. Atlantium

Не тратьте с трудом заработанные средства - это город не для бедных! Позже, когда Вы заработаете столько, что не будете знать, куда деньги девать, Вы сможете приобрести здесь некоторые приятные вторичные умения. В данный же момент Вы должны поинтересоваться статуями (восточная и западная стена). Пещера не предназначена для прохождения новичками!

## 6. Ваше первое путешествие во внешний мир

Вот теперь Вы готовы к выходу наружу. Я убедительно рекомендую, чтобы Вы отправлялись из Middlegate. Двое из Ваших персонажей должны обладать вторичными умениями Mountaineer (горец) и Pathfinder (следопыт). Также пригодятся крестоносец (crusader) и навигатор(navigator).

После выхода из города Вы впервые встретитесь с Вашим Стражем-Пегасом. Если захотите узнать его имя - сводите персонаж с лингвистическими способностями в С3. Если Вы выполнили все, что я Вам советовал, и записали все подсказки, то к этому моменту Вы должны знать, что нужно искать. Позже, когда группа станет сильнее, Вы сможете исследовать подробно все квадраты игры. Вы должны были узнать о существовании замка Castle Xabran, маяке Lloyd's Beacon, замке Castle Pinehurst, королеве Queen Lamanda и многом другом. Поэтому отправляемся на север к пещере Corak's cave в С2-5,11. Вы сможете пройти туда лесами, если в группе есть двое следопытов, а можете и попытаться разыскать дорогу. Войдите в пещеру и получите заклинание маяка Ллойда. У Вас должно хватить сил и способностей, чтобы пройти северную половину пещеры, но, если в Вашем распоряжении нет 8 pass (пропусков?), которые можно было найти в пещере под Sandsobar, Вы не сможете попасть в южную часть. Ничего страшного - вернитесь на поверхность. Пройдите назад к главной дороге и идите на север к замку Castle Woodhaven. Если у Вас есть крестоносец (crusader) - войдите в него и посетите лорда Lord Hoardall в 9,11. Если хотите, возьмитесь выполнить предложенное им задание, но помните: его нужно будет выполнить обязательно, иначе Вам не будут предложены другие квесты в замках Castle Woodhaven или Castle Hillstone. Я не стал бы на Вашем месте братья за какие-либо квесты, кроме квеста лорда, на выполнение которого у Вас будет уйма времени. После этого выходите из замка и пробирайтесь дальше - в Tundara. Этот первый внешний поход очень напоминает начальное ознакомление с городами: Вам нужно сориентироваться на местности. Возвратитесь в С1 и попытайтесь попасть в 1,1, чтобы получить еще один квест. Как большинство других квестов в этой игре, его можно будет выполнить, не торопясь со сроками. Вернитесь обратно к квадратному озеру (Square Lake) и выберите путь, который пересекает реку ниже озера. Идите вдоль реки на юг, пока не встретите зловещего мужика, который движется по реке. В этом месте Вы должны будете получить заклинание Walk on water (Хождение по воде). Вернитесь на дорогу и направляйтесь на восток, пока не дойдете до знака, указывающего на север к дворцу Luxus Palace Royal (королева Lamanda). Пока не ходите туда. Вместо этого вернитесь обратно в С2 и пойдите по дороге, которая ведет на юг в 14,4. Идите по этой дороге до леса и поверните на восток. Пройдите в D3 и в 13,3 поверните на юг. В конце этой дороги находится замок Castle Hillstone, где Вы обнаружите Lord Slayer в 5,2. Если Вы взяли за выполнение квеста лорда Lord Hoardall, то Вам в этот момент здесь больше делать нечего. Вернитесь назад и поверните на восток в 13,10 (D4) - эта дорога приведет Вас в Sandsobar. После этого вернитесь назад к Square Lake и исследуйте восточную часть озера. Вы обнаружите развалины замка, позже Вы сможете определить, какой именно замок лежит в развалинах и каким образом туда можно попасть. Теперь настало время найти дорогу к Vulcania (скорее всего, по пути Вам придется немного подражаться). После этого пройдите по дороге, которая ведет к замку castle Pinehurst вдоль западной части озера (того самого). Не обращайте внимания на цирк до временного промешутка между 140 и 170 днями (см. часть 11 этого руководства). В А2,14,7 Вы обнаружите следы повозок - это путь к шахте Sarakin's Mine, неплохому месту для восстановления сил, но только в том случае, если Вы будете значительно сильнее, чем сейчас. Отправляйтесь в замок Castle Pinehurst и найдите лорда Lord Peabody в 4,3. Возьмитесь за его квест (он важен для прохождения игры).

## 7. Набор сил

Если Вы думаете, что я забыл о дороге на Atlantium, - ошибаетесь! Я думаю, что Вы найдете туда путь после того, как станете сильнее. А сейчас самое время поднять показатели Ваших персонажей. Для этого исследуйте городские подземелья, внешний мир и три известных замка.

Записывайте все подсказки и отмечайте все важные моменты на карте. Деритесь на Арене, в Monster Bowl и Коллизее (Colosseum), если у Вас есть желание воспользоваться соответствующими билетами. Внимательно отслеживайте подсказки, касающиеся ключей, королевы Lamanda битв тройной короны (triple crown battles). Если Вы наткнетесь на новых наемников, замените ими сыновей Мордонны. Они будут более сильными (но и более дорогостоящими). Обязательно посетите гору Mount Farwiew в D2-7,0. Также Вам могут встретиться закодированные сообщения, написанные разными цветами - зеленым, желтым и красным, а также - три ключа к этим сообщениям (промежуточные символы соответствующего цвета). Если у Вас возникнут сложности с декодировкой - в конце этого руководства Вы найдете решения.

## 8. Квест лорда Lord Peabody

Волнуетесь по поводу дня 93? Ладно, есть два пути получить Natures Gate. Пусть Ваши собственные клерики обучатся этому заклинанию в С3-1,9. Обратите внимание на пищу старого друга. Пусть Ваш клерик закажет такую же с соответствующей таверне. Вернитесь обратно - вот Вы и получили его! Второй способ: нужно освободить двух заключенных в Native's Cove в В4. Исследуйте эту область и не успокаивайтесь, пока не добьетесь успеха. Эти

два наемника, судя по всему, будут лучшими среди всех, кто Вам встретился до этого времени. Когда я стал значительно сильнее, я освободил двух заключенных в шахте Sarakin's Mine. Их услугами я пользовался до окончания игры. Вернитесь к лорду Lord Peabody за наградой - лицензией на использование машины времени.

#### 9. Королева Lamanda

Теперь пришло время встретиться с королевой Lamanda. Отправляйтесь в дворец Luxus Palace Royal, по дороге прикончите Mandagaul и навестите королеву в 7,13. К этому моменту Вы должны знать о том, что Вам предстоит выиграть тройные Ключевые сражения - зеленый, желтый, красный и черный. Начните с покупки трех зеленых билетов в Middlegate, а также - зеленого ключа в "Lock and Key Ltd". Победите три раза в Арене, Кубке монстров (Monster bowl) и Коллизее (Colosseum). После этого отправляйтесь в замок Woodhaven - там освободите епископа зеленого сражения из заключения с помощью зеленого ключа. Получите награду. Повторите этот процесс для остальных цветных битв. Желтый епископ - в замке Castle Pinehurst, красный - в замке Castle Hillstone, черный - в Luxus Palace Royale. После этого идите к королеве. Здесь выяснится, что для получения аудиенции она требует очередную порцию подливов. Пришло время закаляться дальше.

#### 10. Замок Xabran

Самое время исследовать этот замок. Вам к этому моменту уже известно, как сюда добраться. В этом замке Вы сможете получить информацию о местонахождении всех заклинаний и всех наемников. Здесь же находятся 4 необходимых для прохождения игры предмета - элементные диски. Впрочем, во всех остальных четырех замках тоже есть по одному важному предмету, которые нужны для основного квеста.

#### 11. Цирк

Это - необязательная часть Ваших приключений. Зайдите в цирк, потом направьтесь в D3-7,13 с куклой купидона. Прислушайтесь к совету старика, после этого вернитесь в цирк - Вы сможете поднять нужную Вам способность.

#### 12. Пещера друида и остров Murray's Resort

Чтобы взять от острова все, что возможно, Вам нужно прикупить в агентстве в Middlegate по меньшей мере один экскурсионный тур. Но сначала отправляйтесь в пещеру друида: там Вы узнаете весьма много информации, усилите свою группу и получите, по меньшей мере, одно заклинание. Не забудьте покончить с Norvath, только после этого отправляйтесь на остров Муггау. Исследуйте пещеру. Если у Вас будут сложности во время драк с каменными големами - постарайтесь просто их избегать (на этом этапе). Вам нужно найти power oil (масло мощи) - информацию, касающуюся Вашего квеста. После этого постарайтесь увидеться с Муггау. Для этого Вы должны следовать указателям по пути к его комнате. Он предложит Вам квест. Возьмитесь за него, выполнив, вернитесь за наградой.

#### 13. Дополнительный квест

Теперь Вы созрели для выполнения длинного и нудного квеста jurors on Mount Farview. Если Вы начинаете с рыцарского квеста, отправляйтесь в постоянный двор в Middlegate, где Вам нужно избавиться от всех персонажей, которые не являются рыцарями и грабителями (последние могут помогать во всех квестах). После этого прошвырнитесь по всем постоянным дворам: Ваша цель - нанять всех возможных рыцарей и грабителей. Экипируйте их и выступайте против ужасного рыцаря. Сообщите о победе обитателям горы и направляетесь в Middlegate. Здесь Вам будет нужно потренировать Ваши персонажи - их уровень возрастет на десяток! Повторите этот процесс для всех персонажей, которых Вы планируете использовать в финальном квесте. Если Вы не используете варваров и нинзя - нет необходимости доводить до конца их дела.

После того, как все Ваши любимые персонажи пройдут дополнительный квест, соберите их снова вместе и посетите королеву Ламанду. Она примет их в качестве группы наемников, которым предстоит освободить ее отца, который сражается с мега-драконом, которая произошла столетие назад. Вам нужно получить ее благословение (goodwill), все Ваши персонажи должны были участвовать в победе в тройных сражениях, а также они должны были пройти свои дополнительные квесты.

#### 14. О тренировках и делании денег

Сейчас, когда Вы почти готовы к посещению элементных плоскостей, скорее всего, у Вас очень мало денег. Нет проблем! Ваши персонажи теперь настолько сильны, что могут отправляться к драконам в D1, где можно собрать большую сумму (речь идет о миллионах монет при каждом посещении пещеры). Только не возитесь с древним драконом (ancient dragon), пока не раскроете секрет пещеры в E2. Кстати, не забудьте посетить в информационных целях пещеру кочевников в E3. Да и в пещеру изготовителей драгоценных камней в E1 на этот раз стоит зайти.

#### 15. Элементные плоскости, шар и король Kalohn

Пришло время отправляться за элементными когтями. Чтобы это проделать, Вы должны располагать 4 элементными дисками из замка castle Xabran. Я не сообщу Вам о точном нахождении когтей, но не уходите с элементных плоскостей, пока не обнаружите красные сообщения (3 - на земляной плоскости и 2 на других). После того, как соберете 4 когтя, отправляйтесь за элементным шаром. Он находится в пещере Dawn's cave (D4 3,8) в 10,15. По



пути Вы должны победить стражей шара. Для того, чтобы завладеть шаром, в Вашем распоряжении должны быть:

- fluxer
- todilor
- radicon
- capitor.

Чтобы выйти из пещеры с шаром, Вы должны дать его наемнику и тут же рассчитать последнего. Он вернется на постоянный двор, который Вы посетили последним, и будет дожидаться Вас там. После этого посетите Вашего друга Peabody, воспользуйтесь его машиной времени, чтобы очутиться в эре 8. Сделайте один шаг на север - Вы увидите, как король king Kalohn готовится к сражению с мега-драконом. Король попросит у Вас когти и шар. Удовлетворите его просьбу. Вам удалось изменить ход истории! Дракон повержен, король благодарит Вас и приглашает посетить его в дворце Luxus Palace Royale. Отправляйтесь туда - Вас ждет последний квест.

#### 16 Финальный квест

Пещера Square Lake Cavern очень сложна. Вам нужно обязательно пройти перед ней обитель драконов (dragon's dominion), чтобы получить значительное повышение возможностей. Победите древних драконов, потом исследуйте верхнюю и нижнюю части правой половины пещеры. После того, как Вы справились со всеми проявлениями дьявола, у Вас будет 15 минут, чтобы расшифровать криптограмму. Она меняется при каждом новом посещении, но решение у нее одно:

WE, THE PEOPLE OF TERRA, IN ORDER TO FORM A MORE PERFECT UNION, ESTABLISH JUSTICE, INSURE DOMESTIC TRANQUILITY, PROVIDE FOR THE COMMON DEFENSE... (МЫ, НАРОД ТЕРРЫ, ВО ИМЯ СОЗДАНИЯ ИДЕАЛЬНОГО СОЮЗА, УСТАНОВЛЕНИЯ СПРАВЕДЛИВОСТИ, ОБЕСПЕЧЕНИЯ ВНУТРЕННЕГО СПОКОЙСТВИЯ И ОБЩЕЙ ОБОРОНЫ...)

Ответ: PREAMBLE . Поэтому введите PREAMBLE - и Вы спасли Крон!

Поздравляю!!!

После возвращения в Middlegate не забудьте хорошенько потренировать Ваши персонажи для участия в следующем томе игры.

#### **КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ПО ЗАКЛИНАНИЯМ**

Заклинания клерика:

LEVEL 1	SPELL POINTS	LEVEL 2	SPELL POINTS
1 Appantion	1	1 Cure wounds	2
2 Awaken	1	2 Heroism	2+1 Gem
3 Bless	1	3 Nature's Gate	2
4 First Aid	1	4 Pain	2
5 Light	1	5 Protection Fr El	2+1 Gem
6 Power Cure	1/L+1 Gem	6 Silence	2
7 Turn Undead	1	7 Weaken	2+1 Gem
LEVEL 3		LEVEL 4	
1 Cold Ray	3+2 Gems	1 Acid Spray	4+3 Gems
2 Create Food	3+2 Gems	2 Air Transmutat	4+3 Gems
3 Cure Poison	3	3 Cure Disease	4
4 Immobilize	3	4 Restore Alingm	4+3 Gems
5 Lasting Light	3	5 Surface	4
6 Walk On Water	3+2 Gems	6 Holy Bonus	4+3 Gems
LEVEL 5		LEVEL 6	
1 Air Encasement	5+5 Gems	1 Earth Transmit	6+6 Gems
2 Deadly Swarm	5+5 Gems	2 Rejuvenate	6+6 Gems
3 Frenzy	5+5 Gems	3 Stone To Flesh	6+6 Gems
4 Paralyze	5+5 Gems	4 Water Encasement	6+6 Gems
5 Remove Condition	5+5 Gems	5 Water Transmutat	+6 Gems
LEVEL 7		LEVEL 8	
1 Earth Encasement	7+7 Gems	1 Fire Encasement	8+8 Gems
2 Fiery Flail	7+7 Gems	2 Fire Transmutatio	8+8 Gems
3 Moon Ray	7+7 Gems	3 Mass Distortion	8+8 Gems
4 Raise Dead	7+7 Gems	4 Town Portal	8+8 Gems

Заклинания мага

LEVEL 1	SPELL POINTS	LEVEL 2	SPELL POINTS
1 Awaken	1	1 Eagle Eye	2/L
2 Detect Magic	1	2 Electric Arrow	2

3 Energy Blast	1/L+1 Gem	3 Identify Monster	2+1 Gem
4 Flame Arrow	1	4 Jump	2
5 Light	1	5 Levitate	2
6 Location	1	6 Lloyd's Beacon	2+1 Gem
7 Sleep	1	7 Pr From Magic	1/L+1 Gem
<b>LEVEL 3</b>		<b>LEVEL 4</b>	
1 Acid Stream	1/L+2 Gems	1 Cold Beam	1/L+3 Gems
2 Fly	3	2 Feeble Mind	4+3 Gems
3 Invisibility	3	3 Fireball	1/L+3 Gems
4 Lightning Bolt	1/L+2 Gems	4 Guard Dog	4
5 Web	3+2 Gems	5 Shield	4
6 Wizard Eye	3/L+2 Gems	6 Time Distortion	4+3 Gems
<b>LEVEL 5</b>		<b>LEVEL 6</b>	
1 Disrupt	5+5 Gems	1 Disintegration	6+6 Gems
2 Fingers of Death	5+5 Gems	2 Entrapment	6+6 Gems
3 Sand Storm	2/L+5 Gems	3 Fantastic Freeze	2/L+6 Gems
4 Shelter	5	4 Recharge Item	6+6 Gems
5 Teleport	5	5 Super Shock	2/L+6 Gems
<b>LEVEL 7</b>		<b>LEVEL 8</b>	
1 Dancing Sword	3/L+7 Gems	1 Incinerate	3/L+8 Gems
2 Duplication	7+100 Gems	2 Mega volts	3/L+8 Gems
3 Etherealize	7+7 Gems	3 Meteor Shower	(8+1/Mon)+8 Gems
4 Prismatic Light	7+7 Gems	4 Power Shield	8+8 Gems
<b>LEVEL 9</b>			
1 Implosion	10+10 Gems		
2 Inferno	3/L+10 Gems		
3 Star Burst	(10+1/Mon)+20 Gems		
4 Enchant Item	(50/+)+50 Gems		

На 90 процентов эти заклинания переключались в следующий том игры. Вы можете посмотреть их расшифровку в инструкции по прохождению "MIGHT & MAGIC 3".

## MIGHT & MAGIC 3

Фирма - New World Computing. Год выпуска - 1992.

### С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Вводную графику можно пропустить - нажмите для этого клавишу Esc. Вам предложат:  
 - начать новую игру - starting a new game;  
 - запустить сохраненную - loading a saved game

Чтобы начать новую - нажмите клавишу S. После этого Вы войдете в игровую среду, оказавшись в первом городе с группой из шести полностью экипированных персонажей. Можете продолжать с ними или отправляйтесь на постоянный двор, останавливайтесь там и создавайте свою группу заново.

Для загрузки сохраненной игры жмите клавишу L. В появившемся окошке будут записаны имена сохраненных Вами ранее игр. С правой стороны напротив каждого имени будет указан самый большой уровень среди Ваших персонажей на момент запоминания игры.

### СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

При создании персонажа основное внимание нужно обращать на правильный выбор его основной характеристики. Ниже приведено разъяснение этого утверждения:

**Mgt** (Might - Мощь): главная характеристика Рыцарей (Knights) и Паладинов (Paladins). Мощь влияет на величину вреда, который персонаж наносит монстрам во время удара. Кроме этого, эта характеристика учитывается в тех случаях, когда требуется разрушить некоторое препятствие или поднять какой-нибудь предмет.

**Int** (Intellect - Интеллект): самая необходимая характеристика для Лучников (Archers), Колдунов (Sorcerers), Друидов (Druids) и Рейнджеров (Rangers). От этой характеристики непосредственно зависит количество спелл-поинтов (поинтов для вытворения магических заклинаний (spells) у персонажей, принадлежащих к этим классам.

**Per** (Personality - Индивидуальность) - основная характеристика Клериков (Clerics), Друидов (Druids), Рейнджеров (Rangers) и Паладинов (Paladins). Как и интеллект, определяет количество спелл-поинтов у персонажей соответствующих классов.

**End** (Endurance - Выносливость): основная характеристика Паладинов, Варваров (Barbarians) и Рейнджеров. Определяет количество хит-поинтов персонажа.

**Spd** (Speed - Скорость): основная черта для Нинзя (Ninjas) и Рейнджеров. Скоростной рейтинг имеют все, в том числе и разные чудища. Во время схватки первым удар наносит тот, чей скоростной показатель выше.

**Асу** (Assurasy - Точность): нужнейшая характеристика для Лучников и Ниньзя. Она определяет, попадет ли персонаж в противника на расстоянии или нет (как оружием, так и заклинанием).

**Лск** (Luck - Удача): самое нужное качество Грабителей (Robbers). А еще удача повышает Ваши шансы на выживание в случае воздействия на Вас вражеского заклинания или попадания в западню.

Итак:

- войдите в Inn, распишите в регистре (Sign the register), выберите опцию Create (Создать);

- выберите портрет персонажа клавишами-стрелками. Чтобы использовать портреты заранее созданных персонажей, последних нужно удалить;

- определение статистик нового персонажа (бросок кубиков). Если статистики низкие - повторите (клавиша R) или клик мышкой на иконке;

- Вы можете менять статистики местами столько раз, сколько Вам захочется. Например, выберите Might. Далее выберите статистику, с которой Вы хотите поменять значение, скажем, Luck. Их значения поменяются местами;

- после того, как показатели Вас устроят, задайте класс персонажа. Для этого воспользуйтесь клавишами-стрелками вправо/влево или мышкой. Нажмите на выбранном классе ВВОД;

- выберите приверженность персонажа (Alignment) клавишами-стрелками вправо/влево или мышкой. Нажмите ВВОД;

- выберите Create, назовите персонажа;

- после этого персонаж заносится в реестр (roster) постоянного двора.

После выхода из экрана создания персонажа Вы сможете включить его в состав Вашей группы.

### КЛАССЫ И РАСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все персонажи принадлежат к определенному классу и расе. Ниже приведены краткие описания десяти классов:

**Рыцарь** (Knight): основная черта - мощь (Might), персонаж не может стать рыцарем, если его мощь меньше 15. Рыцарь - самый лучший боец в игре - может пользоваться всеми типами оружия и доспехов. Из всех персонажей одного с ним уровня наносит при ударе наибольший вред противнику. Вступает в игру, владея Arms Master (владение оружием), получает при создании приличное количество хит-поинтов (уступает по этому показателю только варвару). Не может пользоваться магией.

**Паладин** (Paladin): основные черты - мощь, индивидуальность, выносливость (должны быть не менее 13). Паладин - хороший воин, но с рыцарем ему все-таки не сравниться. Может пользоваться любым оружием и доспехами, но хит-поинтов у него меньше, чем у рыцаря. Вступая в игру, обладает умением крестоносца (Crusader) и способностью применять заклинания клерика.

**Лучник** (Archer): основные черты - интеллект, точность (от 13). Не уступает в бою рыцарю и паладину. Способен применять колдовскую магию. Не может носить доспехи, которые тяжелее цепочной кольчуги (chain mail), и не может пользоваться щитом. В начале игры не обладает никакими умениями.

**Клерик** (Cleric): основная черта - индивидуальность (не менее 13). Неплохой боец, но не может пользоваться заточенным и метательным оружием. Может пользоваться доспехами - вплоть до splint mail armor, имеет двойное количество спелл-поинтов, если сравнивать с паладином. Не обладает вторичными умениями в начале игры.

**Колдун** (Sorcerer): основная черта - Интеллект (13 и выше). Могут носить robes (туники), в бою применяют посохи и кинжалы. Заклинания колдунов имеют большую разрушительную силу. Обладает двойным количеством спелл-поинтов в сравнении с лучником. Начинает игру, владея умением картографии.

**Грабитель** (Robber): основная черта - Удача (Luck) - должна быть не менее 13. Во время боя дерется удовлетворительно, не может пользоваться доспехами тяжелее, чем chain mail. Могут пользоваться только одноручным оружием и щитом, не применяя магию. Начинает игру с умением воровать (Thievery).

**Ниньзя** (Ninja): основные черты - Скорость (Speed) и Точность (Assurasy). Хорошо дерется в бою, может использовать доспехи не тяжелее ring mail, не может прикрываться щитом. Из двуручного оружия владеет посохом и нагинатой. Начинает игру с умением Thievery, не пользуется магией.

**Варвар** (Barbarian): основная черта - Выносливость (Endurance). Должна быть не менее 15. Сражаются почти так же хорошо, как рыцарь, но не может использовать доспехи тяжелее scale mail. Могут применять большинство типов щитов, дерутся любым оружием. Не пользуются магией и не имеют вторичных умений.

**Друид** (Druid): основные черты - Интеллект, Индивидуальность. Должны быть не менее 15 поинтов. Сражаются неважно, могут применять только легкое оружие и доспехи. Зато могут накладывать заклинания как клериков, так и колдунов (до определенного предела). Вступает в игру с умением Ориентирования (Direction Sense). Друиды начинают игру, имея

количество спелл-поинтов, которое в два раза превышает количество хит-поинтов у рейнджеров.

**Рейнджер (Ranger):** основные черты - Интеллект, Индивидуальность, Выносливость, Скорость - должны быть не менее 12. Рейнджер - хороший воин, может использовать большинство типов доспехов и оружия, а также накладывать заклинания колдунов и клериков (до определенной степени). Вступает в игру с умением Следопыта (Pathfinder).

Ниже приведена таблица, в которой сведены способности и особенности всех десяти классов.

Класс	Хит-поинты	Атаки	Умение	Магия
Knight	10	5	Владение оружием	Нет
Paladin	8	6	Крестоносец	Да
Archer	7	6	Нет	Да
Cleric	5	7	Нет	Да
Sorcerer	4	8	Картография	Да
Robber	8	6	Воровство	Нет
Ninja	7	5	Воровство	Нет
Barbarian	12	4	Нет	Нет
Druid	6	7	Ориентирование	Да
Ranger	9	6	Следопыт	Да

В графе "Хит-поинты" указывается количество хит поинтов, которые персонаж приобретает с повышением уровня.

В графе "Атаки" указывается, сколько уровней необходимо для получения еще одной атаки.

## РАСЫ

**Humans (Люди):** что представляют собой люди Вы, скорее всего, знаете сами. Все персонажи, принадлежащие к этой расе, начинают с умением Swimming (Плавание). Слабо сопротивляются заклинаниям.

**Elves (Эльфы):** высокий и стройный народ с врожденной склонностью к магии. Обладают невысокой сопротивляемостью заклинаниям. Из них получаются прекрасные колдуны и воры. Слабые от природы, они обладают и меньшим количеством хит-поинтов.

**Dwa ves (Карлики):** коренастые, низкорослые и крепкие. Обладают невысокой сопротивляемостью к воздействию большинства заклинаний. Хорошо сопротивляются воздействию ядов. Из них могут получиться посредственные грабители и хорошие рыцари. Все карлики начинают игру с умением видеть потайные двери (Spot Secret Doors).

**Gnomes (Гномы):** меньше карликов и далеко не такие сильные. Хорошо орудуют заклинаниями, но имеют очень мало хит-поинтов (вторые с конца после эльфов). Начинают игру с умением Ориентироваться в пространстве (Direction Sense).

**Half-Orc (Полу-орки):** получаются в результате связей между людьми и орками. Это самая мощная из рас, но и самая бестолковая. Из них получаются великолепные рыцари и варвары и самые ничтожные колдуны и воры.

В приведенной ниже таблице отражены преимущества и недостатки рас:

Раса	Влияние расы на хит-поинты	Воровство	Влияние на уровень заклинаний	Умения,присущие данной расе
Human	0	0	Нет	Плавание
Elf	-2	10	Src +2	Нет
Dwarf	1	5	Src/Csrc -1	Видеть скрытые двери
Gnome	-1	10	Src/Csrc +1	Чувство опасности
Half-Orc	2	-10	Src/Csrc -2	Нет

Приведенную выше информацию очень желательно учитывать при создании новых персонажей. В этом случае Вы сможете создать действительно мощную группу искателей приключений.

Грабители изначально имеют базовое значение Воровства, равное 30. За каждый уровень они прибавляют к базисному значению еще 2 пункта. Этот же показатель для нинзя равен 15 (плюс 2 пункта за каждый уровень).

## ВТОРИЧНЫЕ УМЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

В основном, эти умения приобретаются во время игры, но могут и даваться при рождении (касается некоторых рас).

### Воровство - Thievery:

Позволяет взламывать замки на сундуках и дверях. Это единственное умение, обладающее рейтингом. Чем он выше, тем больше вероятность успешной попытки взлома.

#### Чувство опасности - Danger Sense:

При наличии этого умения летучая мышь в верхней части экрана приключений начинает звать, когда монстры могут видеть группу.

#### Проводник - Pathfinder:

Позволяет пробираться сквозь густой лес. Для группы необходимо наличие не менее двух персонажей с этим умением, после этой возможностью сможет воспользоваться вся группа.

#### Находить потайные двери - Spot Secret Doors:

При наличии этого умения гаргойл на экране приключений будет махать ручкой при приближении группы к тонкой стене.

#### Оружейник - Arms Master:

Это умение увеличивает шансы персонажа нанести удар по противнику в ходе схватки. Чем выше уровень персонажа, тем лучше он проводит удары.

#### Картограф - Cartographer:

Позволяет воспользоваться автокартой. Для группы нужен один персонаж с этим умением.

#### Чувство ориентации - Direction Sense:

При наличии этого умения большой драгоценный камень в экране приключений становится компасом: показывает сторону света, куда группа обращена лицом. Кроме этого, на автокарте появится стрелка, которая указывает направление движения группы.

#### Горец - Mountaineer:

Позволяет ходить по горам. Для группы необходимо наличие двух горцев.

#### Пловец - Swimmer:

Позволяет персонажу перемещаться по воде в прибрежной зоне. Группа сможет плавать только в том случае, если этим умением владеют все персонажи.

#### Крестоносец - Crusader:

Позволяет входить в определенные области игры. Члены группы, которые этим умением не обладают, туда допущены не будут.

#### Спец по молению - Prayer Master:

Лучше обращается с наложением заклинаний.

#### Культурист - Body Builder:

Получает дополнительный бонус в защите.

#### Астролог - Astrologer:

#### Торговец - Merchant:

Хорошо торгуется, может продать вещи по двойной цене и дешевле приобрести.

#### Лингвист - Linguist:

Знает языков, может читать надписи на разных тарабарских наречиях и руны.

#### Навигатор - Navigator:

#### Престижигитатор - Prestidigitator:

#### Следопыт - Tracker:

### **ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ**

Для вызова панели управления жмите на Tab или кликните на большом драгоценном камне в нижней части экрана отображения. Доступные опции управления игрой приведены ниже:

E - Effects: включение / выключение звуковых эффектов;

M - Music: включение / выключение музыкального сопровождения;

D - Delay: установка времени задержки текстового сообщения от 0 до 9;

L - Load: позволяет загрузить сохраненную игру;

S - Save: позволяет сохранить текущую игру. Игра также сохраняется автоматически, если группа заходит в постоянный двор;

Q - Quit: выход из Might and Magic III в DOS;

W - Help: возвращает группу в Fountain Head и снимает при этом у каждого из персонажей по 1 уровню опыта (исключая персонажи с уровнем 1).

### **НАВИГАЦИЯ И ОКНА**

Для выбора различных опций в окнах Might and Magic III есть четыре возможности:

- кликнуть мышкой на иконке нужной опции;

- если в имени опции есть выделенная другим цветом буква (как правило - первая) - Вы можете нажать на клавиатуре соответствующую клавишу;

- если соответствующая иконка опции подсвечена - нажмите клавишу ввода. Подсвечивать иконки можно с помощью клавиш-стрелок;

- если слева от опции имеется цифра - нажмите ее на клавиатуре или кликните курсором мышки на названии предмета.

Для опций, которые требуют положительного или отрицательного ответа, нажмите на клавиатуре Y для "Да" и N для "Нет" или кликните на иконке.

Из большинства окон можно выйти нажатием клавиши Esc.

Статистические показатели меняют цвет в зависимости от соотношения их текущего значения с максимальным. Цвет драгоценных камней под портретами персонажей и цвет имен

монстров меняется в зависимости от количества оставшихся хит-поинтов. Значение пяти цветов:

серый - выше максимума;  
зеленый - максимум;  
желтый - ниже максимума;  
красный - ниже 25 процентов максимума;  
синий - 0 или меньше.

### РЕЖИМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Для перемещения по миру игры пользуйтесь клавишами-стрелками или курсором мыши:

ВВЕРХ - группа переходит на 1 квадрат вперед

ВНИЗ - группа переходит на 1 квадрат назад

ВЛЕВО - группа разворачивается влево (время остановлено)

ВПРАВО - группа разворачивается вправо (время остановлено)

ПРОБЕЛ - пропуск хода

В экране опций и Игровом Экране есть 9 опций:

*S - Shoot:* персонажи с экипированным метательным и стрелковым оружием стреляют в направлении движения группы (если нет преград).

*C - Cast:* выводит на экран окно наложения заклинаний. Все заклинатели имеют изготовленное (ready) заклинание. Чтобы его наложить - выберите еще раз Cast. Для изготовления другого заклинания выберите Nevv. Появится список заклинаний, известных данному заклинателю. Справа от каждого заклинания указана его стоимость в спелл-поинтах и драгоценных камнях. Например, 12/2 означает, что для применения этого заклинания клиенту понадобятся 12 спелл-поинтов и 2 драгоценных камня. Выберите нужное заклинание и нажмите клавишу ввода. После этого заклинание становится готовым для наложения.

*R - Rest:* позволяет группе восстановить физические и магические ресурсы, если в наличии имеется не менее одного пакета с пищей для каждого члена группы. Если пищи мало - в первую очередь будут отдыхать персонажи, расположенные в левой части экрана. Некоторые состояния персонажа (отравление и т.д.) во время отдыха усугубляются. Такой персонаж может поутру и не проснуться. Иногда монстры с удовольствием посещают спящий лагерь.

*B - Bash:* проламывание преград. В расчет принимается суммарная сила двух левых персонажей (которые находятся в сознании). Используется для прохода сквозь закрытые двери, решетки и тонкие стены.

*D - Dismiss:* удаление из группы. Возвращает персонаж в постоянный двор, где его имя появляется в реестре предложения наемной силы. В группе всегда остается минимум один персонаж.

*V - View Quests:* просмотр окна с перечислением текущих квестов, а также заметками об окружающей среде.

*M - Automap:* автокарта. Отображается текущая местность. Активизируется в том случае, если минимум один персонаж обладает умением картографа.

*I - Information:* выводит окно информации, в котором перечислено: день, время суток, год и день недели. Также указано, какие заклинания действуют на группу в данный момент.

*Q - Quickreference:* быстрая справка - показывает важнейшие статистические данные персонажей, количество золота, драгоценных камней и пищи.

### ВАЖНЫЕ МЕСТА

По игре разбросаны важные места, которые нужно посетить с целью развития персонажей:

- Inn (Постоялый двор) - создание, сохранение и удаление персонажей, наем наемников (hirelings).

- Temple (Храм) - лечение, снятие проклятий.

- Blacksmith (Кузнец) - купля/продажа/идентификация/ремонт снаряжения.

- Training Ground (Тренировочная площадка) - платный тренинг персонажей для повышения уровня опытности.

- Tavern (Тaverna) - покупка пищи, узнавание слухов, получение подсказок.

- Guild (Гильдия магов) - после регистрации - покупка заклинаний.

- The Bank (Сбербанк) - хранение золота и драгоценных камней с получением процентов.

### ПРОСМОТР ПЕРСОНАЖА

Для просмотра статистических показателей персонажа нажмите F1-F8 или кликните мышкой на его портрете. Переход на просмотр другого персонажа - F1-F8.

Каждый элемент окна просмотра персонажа имеет свою иконку и число, которое представляет собой текущее значение показателя. Выбор показателя (статистики) выдает более подробную информацию. Как правило, чем больше статистика, тем круче персонаж.

*I - Item:* отображает содержимое рюкзака персонажа. Слева от экипированных предметов расположены маленькие иконки, которые показывают, с какой частью тела связан данный предмет. Перемещаться по списку предметов можно с помощью клавиш-стрелок. Чтобы

персонаж смог пользоваться оружием и доспехами, а также их магическими свойствами (если такие имеются), их нужно экипировать (Equip). Опция Discard удаляет предмет навсегда. Чтобы передать предмет другому персонажу - выберите предмет, потом - выберите персонаж, которому предмет адресован.

E - Exchange: позволяет менять персонажи местами, появится окошко обмена "Exchange with whom?". Выберите персонаж, с которым нужно поменять текущий. Наименее уязвимы персонажи, портреты которых расположены справа.

### СТАТИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Might: влияет на величину наносимого противнику вреда.

Intellect: влияет на количество spell-поинтов, которые предоставляются за каждый уровень персонажа (действует для классов Sorcerer, Archer, Ranger & Druid).

Personality: влияет на количество spell-поинтов, которые предоставляются за каждый уровень персонажа (действует для классов Cleric, Paladin, Ranger и Druid).

Endurance: влияет на количество хит-поинтов, которые предоставляются за каждый уровень.

Speed: влияет на класс брони и очередность нанесения удара во время сражения.

Accuracy: влияет на вероятность проведения удачного удара во время сражения.

Luck: не понятно как, но всегда помогает.

Age: с возрастом статистики персонажа меняются.

Level: относительный показатель мощности персонажа.

Armor Class: способность защищаться (Класс брони).

Hit Points: количество вреда, которое может выдержать персонаж. Дальше - смерть персонажа.

Spell Points: ежедневный запас spell-поинтов для наложения заклинаний.

Skills: специальные умения персонажа.

Awards: список достижений и наград персонажа.

Experience: опытность персонажа. С ростом опыта персонаж получает возможность пройти очередной тренинг и повысить уровень.

Condition: описание состояния персонажа.

### ВЕДЕНИЕ БОЯ

При попадании противника на квадрат, который занимает группа, инициируется рукопашная схватка. Во время сражения перемещение группы ограничено - Вы можете только поворачиваться направо/налево. Вы можете вести бой сразу с тремя противниками, остальные будут ждать своей очереди. Выберите противника, по которому наносится удар, - для этого кликните на его имени указателем мышки или нажмите 1,2 или 3. Имя выбранного монстра окажется в рамке. Удачно выполненные удары подтверждаются кровавыми всплесками на экране. Магическое оружие и предметы могут наносить дополнительный вред, который также показывается всплеском соответствующего цвета. Опции для ведения боя:

F - Quick Fight (Быстрый бой): сражение ведется с учетом установок опций быстрого боя. Если Вы зажмете клавишу мышки с курсором на иконке быстрого боя - Ваши персонажи начнут быстро наносить удары и применять заклинания.

C - Cast (Наложение заклинаний): аналогично режиму приключений.

A - Attack (Атака): атаковать выбранного противника экипированным оружием.

U - Use (Применить): вызывает окно предметов. Здесь персонаж может экипировать или применить предмет со специальными свойствами.

R - Run (Убежать): если удастся - текущий персонаж удерет в безопасное место поблизости и присоединится к группе после сражения.

B - Block (Блок): текущий персонаж пытается заблокировать очередную атаку противника.

O - Quick Flight Options (Опции быстрого боя): для персонажа может быть выбрано: проведение атаки, наложение изготовленного заклинания, выставление блока или бегство. Эти установки применяются для проведения быстрого боя. option is selected.

I - Information: аналогично режиму приключений.

Q - Quick Reference: аналогично режиму приключений.

### СИСТЕМА ЗАКЛИНАНИЙ

#### Acid Spray (Кислотный дождь)

Стоимость: 8 spell-поинтов

Цель: все видимые монстры

Описание: заклинатель выпускает облако кислотного тумана, причиняя всем находящимся перед ним монстрам вред в 15 поинтов (яд).

#### Acid Stream (кислотная струя)

Стоимость:

Цель:

Описание: из руки заклинателя вырывается струя кислоты.

#### Awaken (Разбудить)

Стоимость: 1 spell-поинт

Цель: Группа

Описание: прерывает сонное (SLEEP) состояние членов группы

Bless (Благословение)

Стоимость: 2 спелл-поинтов за каждый уровень и 1 драгоценный камень

Цель: 1 персонаж группы

Описание: повышает класс доспехов персонажа на 1 пункт за каждый уровень заклинателя

Cold Ray (Холодный луч)

Стоимость: 2 спелл-поинтов за каждый уровень и 4 драгоценных камня

Цель: все видимые монстры

Описание: из пальцев заклинателя вылетает пучок лучей, близких по температуре к абсолютному нулю. Наносимый вред - 2-4 пункта вреда холодом за каждый уровень заклинателя - всем видимым монстрам.

Cure Paralysis (Излечение паралича)

Стоимость: 12 спелл-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: снимает с персонажа состояние ПАРАЛИЗОВАН (PARALYZED).

Cure Poison (Излечение отравления)

Стоимость: 8 спелл-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: снимает с персонажа состояние ОТПАВЛЕН (POISONED).

Cure Wounds (Лечение ран)

Стоимость: 3 спелл-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: магически излечивает персонаж от 15 поинтов вреда.

Create Food (Создать пищу)

Стоимость: 20 спелл-поинтов и 5 драгоценных камней

Цель: группа

Описание: создает один пакет с пищей для каждого персонажа в группе.

Create Rope (Создать веревку)

Стоимость:

Цель:

Описание: создает веревку. Накладывается на ямы, спуски в пещеры и пр.

Dancing Sword (Танцующий меч)

Стоимость: 3 спелл-поинтов за каждый уровень и 10 драгоценных камней

Цель: группа противников

Описание: аналогично Shrapmetal, данное заклинание создает облако из мечущихся отточенных клинков, которое врубается в группу противников. Наносимый вред - от 6 до 14 поинтов за каждый уровень заклинателя.

Deadly Swarm (Смертельный рой)

Стоимость: 12 спелл-поинтов

Цель: группа противников

Описание: заклинатель выпускает на группу противников рой жалящих, кусающих, жующих и пр. насекомых. Каждый монстр получает 40 поинтов физического вреда.

Detect Magic

Стоимость:

Цель:

Описание: если в Вашем распоряжении есть магический предмет, то Вам об этом станет известно. Также Вы узнаете, сколько зарядов осталось у этого предмета.

Detect Monster (Определить монстров)

Стоимость: 6 спелл-поинтов

Цель: группа

Описание: показывает местоположение всех находящихся рядом с группой монстров

Disintegrate (Дезинтеграция)

Стоимость:

Цель:

Описание: кусочки, оставшиеся от Ваших противников растворяются в воздухе.

Divine Intervention (Вмешательство свыше)

Стоимость: 200 спелл-поинтов и 20 драгоценных камней

Цель: группа

Описание: полностью излечивает всю группу от нанесенного ей вреда, за исключением ERADICATION.

Dragon Breath (Дыхание дракона)

Стоимость:

Цель:

Описание: посылает вперед поток пламени, электричества, кислоты или льда, который обволакивает противника и наносит ему огромный вред

Duplication (Изготовление дубликата)

Стоимость:

Цель:

Описание: Дублирование любого предмета из рюкзака Вашего персонажа. Рискованное мероприятие - может не выдержать сердце.



### Elemental Arrow (Элементная стрела)

Стоимость:

Цель:

Описание: выстреливает заряд пламени, электричества, кислоты или льда по противнику.

### Elemental Storm (Элементный шторм)

Стоимость: 100 spell-поинтов и 10 Драгоценных камней

Цель: все видимые монстры

Описание: обрушивает на всех видимых монстров шторм магической энергии. Наносит каждому противнику 150 поинтов вреда, тип которого определяется случайным образом.

### Enchant Item (Придать предмету магическое свойство)

Стоимость: 30 spell-поинтов и 20 драгоценных камней

Цель: 1 предмет

Описание: делает обычный предмет магическим. Чем мощнее способности заклинателя, тем больше вероятность получения хорошего результата.

### Energy Blast (Энергетический взрыв)

Стоимость: 1 spell-поинт за каждый уровень и 1 драгоценный камень

Цель: 1 монстр

Описание: из сжатого кулака заклинателя вылетает заряд энергии. Противнику наносится от 32 до 6 поинтов энергетического вреда за каждый уровень заклинателя.

### Etherealize (Перемещение группы)

Стоимость: 30 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: группа

Описание: переносит группу на один квадрат вперед, преодолевая барьеры и преграды. Это заклинание может помочь в с учае, когда отказывается действовать заклинание телепортации.

### Feeble Mind (Слабоумие)

Стоимость:

Цель:

Описание: противник перестает нападать во время боя.

### Fiery Flail (Огненный цеп)

Стоимость: 25 spell-поинтов и 5 драгоценных камней

Цель: 1 монстр

Описание: заклинатель швыряет в монстра сгусток пламени, причиняя ему 100 поинтов огненного вреда.

### Finger of Death (Палец смерти)

Стоимость: 10 spell-поинтов и 4 драгоценных камня

Цель: группа монстров

Описание: бескровное убийство противников, на которых указывает заклинатель.

### Fire Ball (Огненный шар)

Стоимость: 2 spell-поинтов за каждый уровень и 2 драгоценных камня

Цель: группа монстров

Описание: устраивает огненную вспышку посреди вражеской группы, причиняя 3-7 поинтов огненного вреда за каждый уровень заклинателя.

### First Aid (Первая помощь)

Стоимость: 1 spell-поинт

Цель: 1 персонаж группы

Описание: магически излечивает 6 поинтов вреда у выбранного персонажа.

### Flving Fist (Летающий кулак)

Стоимость: 2 spell-поинтов

Цель: 1 монстр

Описание: наносит физический удар с причинением 6 поинтов физического вреда.

### Frost Bite (Заморозка)

Стоимость: 7 spell-поинтов

Цель: 1 монстр

Описание: отбирает у монстра телесное тепло, причиняя 35 поинтов вреда холодом.

### Half for Me (Половину для меня)

Стоимость:

Цель:

Описание: этот специальный spell восстановит здоровье персонажа группы, но за весьма приличную цену.

### Heroism (Героизм)

Стоимость: 2 spell-поинта за каждый уровень и 3 драгоценных камня

Цель: 1 персонаж группы

Описание: временно повышает уровень персонажа на 1 за каждый уровень заклинателя.

### Holy Bonus (Святой бонус)

Стоимость: 2 spell-поинтов за каждый уровень и 1 драгоценный камень

Цель: 1 персонаж группы

Описание: увеличивает вред, наносимый выбранным персонажем противнику во время боя на 1 поинт за каждый уровень заклинателя.

### Holy Word (Святое слово)

Стоимость: 100 spell-поинтов и 20 драгоценных камней

Цель: 1 группа НЕмертвых существ

Описание: полностью лишает НЕмертвых существ магии, после чего они рассыпаются в пыль.

Identify Monster (Идентификация монстра)

Стоимость: 5 spell-поинтов

Цель: группа монстров

Описание: определяет состояние монстров, с которыми дерется Ваша группа.

Immobilize (Обездвиживание)

Стоимость:

Цель:

Описание: замораживает группу монстров, не позволяя им проводить удары или применять магию.

Implosion (Внутренний взрыв)

Стоимость: 100 spell-поинтов и 20 драгоценных камня

Цель: 1 монстр

Описание: мощнейшее оружие для борьбы с монстрами. Заклинание приводит к концентрации гравитации внутри указанного монстра. Спаситься могут только самые крутые зверюги. Наносимое поражение - 1000 поинтов энергетического вреда.

Incinerate (Испепелить)

Стоимость: 35 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: 1 монстр

Описание: выстреливает огненный поток в выбранного монстра, причиняя 250 поинтов огненного вреда.

Inferno (Инферно)

Стоимость: 75 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: группа монстров

Описание: обволакивает группу монстров магическим огнем, нанося 250 поинтов огненного вреда монстрам этой группы.

Jump (Прыжок)

Стоимость: 4 spell-поинтов

Цель: Ваша группа

Описание: позволяет всей группе перепрыгнуть через один квадрат, если ей при этом не мешают естественные и магические препятствия. Этим заклинанием нельзя пользоваться во время ближнего боя.

Levitate (Левитация)

Стоимость: 5 spell-поинтов

Цель: Ваша группа

Описание: лишает персонажей группы веса. В результате они получают способность не проваливаться в ямы, сквозь облака и т.п.

Light (Свет)

Стоимость: 1 spell-поинт

Цель: группа

Описание: заполняет подземелье ровным светом. Длится до очередного отдыха группы или наступления рассвета.

Lightning Bolt (Молния)

Стоимость: 2 spell-поинта за каждый уровень и 2 драгоценных камня

Цель: группа монстров

Описание: из ладони заклинателя вырывается молния, причиняя 4-6 поинтов вреда за каждый уровень заклинателя.

Lloyd's Beacon (Маяк Ллойда)

Стоимость: 6 spell-поинтов и 2 драгоценных камня

Цель: группа

Описание: позволяет магически перенестись в заранее определенное Вами мест. Сначала нужно наложить заклинание для установки маяка в нужной точке, а потом - когда Вы захотите туда вернуться. Каждый из персонажей может иметь свой собственный маяк.

Mass Distortion (Разжижение массы)

Стоимость: 75 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: группа противников

Описание: увеличивает телесную массу противников. При этом они теряют половину хит-поинтов.

Mega Volts (Мера Разряд)

Стоимость: 40 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: группа монстров

Описание: более мощная версия заклинания Lightning Bolt наносит электрический вред в 150 поинтов.

Moon Ray (Лунный луч)

Стоимость: 60 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: все видимые монстры и Ваша группа

Описание: наносит каждому видимому монстру энергетический вред величиной в 30 поинтов. Одновременно излучает каждого персонажа Вашей группы на 30 хит-поинтов.

### Nature's Cure (Природное лечение)

Стоимость: 6 spell-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: лечит выбранному персонажу 25 хит-поинтов.

### Nature's Gate

Стоимость:

Цель:

Описание: в зависимости от дня недели вызывает портал для телепортации в города или замки Терры.

### Pain (Боль)

Стоимость: 4 spell-поинтов

Цель: группа противников

Описание: стимулирует болевые центры в мозгу противника, нанося ему при этом физический вред в 6 хит-поинтов.

### Paralyze (Парализация)

Стоимость:

Цель:

Описание: проводится попытка охлаждения группы противников, если она будет удачной - они не смогут наносить удары и накладывать заклинания.

### Protection From Elements (Защита от элементов)

Стоимость: 1 spell-поинт за каждый уровень и 1 драгоценный камень

Цель: Ваша группа

Описание: уменьшает вред, получаемый группой в результате воздействия на нее различными элементами - огнем, холодом и т.д. Выбор элемента осуществляется в момент наложения заклинания.

### Power Cure (Мощное лечение)

Стоимость: 2 spell-поинтов за каждый уровень и 3 драгоценных камня

Цель: 1 персонаж группы

Описание: лечит выбранному персонажу 2-12 поинтов вреда за каждый уровень заклинателя.

### Power Shield (Мощный щит)

Стоимость: 2 spell-поинтов за каждый уровень и 2 драгоценных камня

Цель: персонаж группы

Описание: уменьшает вред, наносимый персонажу Вашей группы, на величину, равную уровню заклинателя.

### Prismatic Light (Призматический свет)

Стоимость: 60 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: все видимые монстры

Описание: пучок призматического света, который наносит 80 поинтов вреда случайного типа.

### Raise Dead (Восстать из мертвых)

Стоимость: 50 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: 1 персонаж группы

Описание: снимает с персонажа состояние DEAD (МЕРТВ).

### Recharge Item (Перезарядка предмета)

Стоимость: 15 spell-поинтов и 10 драгоценных камней

Цель: 1 предмет

Описание: восстанавливает от 1 до 6 зарядов у предмета, в котором остался хотя бы 1 заряд. Существует небольшая вероятность уничтожения предмета при применении этого заклинания.

### Resurrect (Оживление)

Стоимость: 125 spell-поинтов и 20 драгоценных камней

Цель: 1 персонаж группы

Описание: снимает с персонажа состояние ERADICATED (Уничтоженный).

### Revitalize (Взбодрить)

Стоимость: 2 spell-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: снимает с персонажа состояние СЛАБЫЙ (WEAK).

### Silence (Тишина)

Стоимость:

Цель:

Описание: сковывает языки группы монстров, что не дает тем применять заклинания. Применять с осторожностью, есть какой-то подвох.

### Sleep (Сон)

Стоимость: 3 spell-поинтов и 1 драгоценный камень

Цель: группа монстров

Описание: группа монстров усыпляется до момента окончания действия заклинания или нанесения им вреда.

### Sparks (Искры)

Стоимость: 1 spell-поинт за каждый уровень и 1 драгоценный камень

Цель: группа противников

Описание: обволакивает группу врагов в электрическое заряженное облако газа. Наносит 2 пункта электрического вреда за каждый уровень заклинателя.

Star Burst (Звездный взрыв)

Стоимость: 200 spell-поинтов и 20 драгоценных камней

Цель: все видимые монстры

Описание: все монстры перед группой попадают в центр мощного взрыва, каждому монстру наносится физический вред 500 поинтов.

Stone to Flesh (Камень в плоть)

Стоимость: 35 spell-поинтов и 5 драгоценных камней

Цель: 1 персонаж группы

Описание: снимает с персонажа состояние ОКАМЕНЕВШИЙ (STONED).

Sun Ray (Луч Солнца)

Стоимость: 150 spell-поинтов и 20 драгоценных камней

Цель: все видимые монстры

Описание: бьет по всем видимым монстрам солнечным лучом. Наносимый вред - 200 поинтов энергетического вреда.

Suppress Disease (Приглушить болезнь)

Стоимость: 5 spell-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: замедляет воздействие болезни на персонаж, но не снимает состояние БОЛЕН (DISEASED).

Suppress Poison (Приглушить яд)

Стоимость: 4 spell-поинтов

Цель: 1 персонаж группы

Описание: замедляет воздействие яда на персонаж, но не снимает состояние ОТРАВЛЕН (POISONED).

Super Shelter (Супер-убежище)

Стоимость: 15 spell-поинтов и 5 драгоценных камней

Цель: группа

Описание: позволяет группе отдыхать в опасных местах. При этом никакой монстр не сможет потревожить группу во время сна.

Teleport (телепортация)

Стоимость: 10 spell-поинтов.

Цель: группа

Описание: перемещает группу на расстояние от 1 до 9 квадратов в том направлении, куда группа обращена лицом. Препятствия не являются помехой.

Time Distortion (Расслоение времени)

Стоимость: 8 spell-поинтов

Цель: группа

Описание: сворачивает время, группа получает возможность унести ноги во время ближнего боя.

Town Portal (Городской портал)

Стоимость: 30 spell-поинтов и 5 драгоценных камней

Цель: Ваша группа

Описание: телепортирует группу к выбранному Вами городу.

Toxic Cloud (Токсичное облако)

Стоимость: 4 spell-поинтов и 1 драгоценный камень

Цель: группа монстров

Описание: обволакивает группу монстров ядовитыми газами, нанося ядовитый вред в 10 поинтов.

Turn Undead (Отвернуть НЕмертвых)

Стоимость: 5 spell-поинтов и 2 драгоценных камня

Цель: 1 группа НЕмертвых

Описание: ослабляет дьявольскую магию, которая движет НЕмертвыми. Наносит 25 поинтов вреда.

Walk on Water (Хожение по воде)

Стоимость: 7 spell-поинтов

Цель: Ваша группа

Описание: позволяет группе ходить как по мели, так и по глубокой воде.

Wizard Eye (Глаз волшебника)

Стоимость: 5 spell-поинтов и 2 драгоценных камня

Цель: группа

Описание: позволяет группе посмотреть с высоты птичьего полета на окружающую местность. Картинка появится в верхнем правом углу экрана.

## **РЕШЕНИЕ К MIGHT & MAGIC 3**

### **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Обнаружить Sheltem и запустить космический челнок. Это позволит Вам продолжить Ваши приключения в следующей части игры - M&M-4.

## БАЗИСНАЯ ТЕХНИКА ВЫЖИВАНИЯ

### Применение заклинаний

В игре есть несколько исключительно полезных заклинаний. Если пользоваться ими корректно - можно избежать кое-каких неприятностей и ускорить прохождение игры.

Wizard eye - очень полезный spell для проведения разведки местности.

Beacon - ОЧЕНЬ важное заклинание. С его помощью Вы можете пометить определенное место, куда потом хотите вернуться. Внимание: это заклинание нельзя применять в определенных местах.

Jump - позволяет перепрыгнуть через ближайший к группе квадрат. Им можно пользоваться для того, чтобы избежать раскачивающихся клинков, ям и пр. неприятных препятствий.

Teleport - более мощная версия предыдущего spellа, которая позволяет Вам перенестись на расстояние до 9 квадратов. Срабатывает и в подземельях, и под открытым небом.

Town portal - весьма полезное изобретение. Позволяет перенестись к любому из пяти городов.

Etherealise - очень мощное заклинание, которое поможет группе проходить сквозь стены и выбираться из западней. Вы можете спрятаться за стеной от монстров, подлечиться и вернуться для продолжения знакомства.

Walk on water - этот spell могут кастовать только друиды и рейнджеры. Он позволяет группе перемещаться по воде в течение дня.

Implosion - наносит 1000++ вреда одному противнику, применяется против наиболее крутых оппонентов.

Recharge item - позволяет Вам перезарядить магические предметы. Таким образом Вы сможете существенно экономить на spell-поинтах и драгоценных камушках.

### Путешествие на большие расстояния

Вам часто придется перемещать группу в места, которые весьма отстоят друг от друга. Знание способов, которые позволят делать такие путешествия быстрыми, очень важно, особенно, если Вам нужно сохранить воздействие магии определенного фонтана. Т.е. Вам нужно научиться попадать к цели в течение одного дня.

В каждом городе есть зеркало, которое телепортирует Вас, если Вы введете нужный пароль:

Пароль	Место	Расположение
HOME	город Fountain Head	1,10
SEADOG	город Baywatch	4,14
FREEMAN	город Wildabar	1,11
DOOMED	город Swamptown	14,10
REDHOT	город Blistering Heights	3, 5
ARENA	сражаться на арене	
EARTH		E4 - 3, 3
FIRE		C2 - 12, 0
WATER		E3 - 7,10
AIR		F1 - 0,12
BLASTOFF	копит корабля	
DOE MEISTER	пещера Дракона	7,10
ORB MEISTER	сектор кормового склада	14, 7

С помощью зеркал Вы всегда можете попасть в город, который находится недалеко от места назначения. После этого добирайтесь пешком или телепортируйтесь.

### Намки и подсказки

Если уровень Ваших персонажей невысок - попытайтесь временно повысить их показатели. Сделайте подношения в храмах. Количество подношений соответствует текущему дню. Объем "благодати" также зависит от вложенной Вами суммы.

Существует множество фонтанов, которые временно повышают возможности членов группы. После обнаружения таких фонтанов запомните их расположение: Вам придется пользоваться их услугами, пока группа не войдет в силу. Поставьте в месте с перспективой большой драки маяк (BEACON), потом посетите храмы, фонтаны и пр. Набрав силенок, опять наложите заклинание маяка и вернитесь к месту разборки.

При проломе дверей успех попытки зависит от суммарной силы Ваших первых двух персонажей. При первой же возможности наращивайте им этот показатель.

Если замок на двери не поддается взлому - Вам нужно либо выломать дверь, либо наложить заклинание Etherealise.

### Ошибки в программе

Если Вы обмениваетесь предметами внутри постоянного двора - они будут потеряны безвозвратно. Все обмены ведите на свежем воздухе. Если Вы меняетесь с персонажем, который не является постоянным членом Вашей группы, включите его в группу, выйдите из постоянного двора, проведите обмен предметами, после этого можете вернуться обратно.

В квадранте F2 есть квадрат, на котором игра зависает.

## ГОРОДА

### Fountain Head - HOME (A1-9.10)

- Купите пропуск в гильдию магов Raven's Guild (только для тех персонажей, которые могут применять магию). Получите все доступные заклинания. Для набора поинтов опыта с помощью зеркала посетите арену.

- Научитесь умению картографа - Mapmaker.

- Вкладывайте деньги в банк - будут идти проценты.

- Найдите черепа - принесите их повелителю черепов (skull master). После того, как он получит 20 черепов, Вы узнаете пароль для выхода на крысиного короля.

- Отправляйтесь в пещеру под городом - спасите там доброго духа от короля крыс (пароль - RATS). Получите все умения, доступные в этой пещере: плавание, чувство ориентации, чувство опасности (Swim, direction sense, danger sense - соответственно).

- После спасения духа пройдите по всем фонтанам. В одном из них обменяйте золото на поинты опытности.

- Пещера под городом - в 12,10

### Baywatch - SEADOG (A3 - 14. 1)

- Получите пропуск в гильдию Albatross' Guild. Купите все доступные заклинания. Обучитесь умению скалолаза (Mountaineering) и проводника (pathfinding). Для того, чтобы вся группа пользовалась умением, достаточно иметь двух персонажей, которые им владеют.

- Найдите братьев Alpha, Beta, Gamma, Delta и Zeta. Не морочьтесь с их квестом - он не разрешим (это еще один ляп в программе).

- Пожелайте у фонтана нимф много раз - Вам улыбнется удача.

- Прикупите пропуск в город Swamp Town в месте Knight's Point.

- Пещера под городом - в 9,14

### Wildabar - FREEMAN (B4 - 12. 3)

- Получите пропуск в гильдию Falcon's Guild.

- Пещера - в 6, 1

### Swamptown - DOOMED (E2 - 7. 1)

- Проезд в Swamp Town в B3 - 3, 7.

- Получите пропуск в гильдию Buzzard's Guild.

- Скажите MIRROR и STAIRS в Yad и Yud соответственно.

### Blistering Heights - REDHOT (D3 - 6.15)

- Получите пропуск в гильдию Eagles' Guild.

- Вы можете получить магическую защиту от огня, яда, электричества и холода, если посетите все четыре статуи.

- Возьмите Ancient Artifact of Good в 2, 1.

- Возьмите Ancient Artifact of Evil в 1, 2.

- Возьмите Ancient Artifact of Neutrality в 1, 5.

- Пещера под городом - в 4, 1

## ЗАМКИ

Всего в игре имеется 31 UPO - Ultimate Power Orb (Сферы Высшей Власти). Вам нужно отдать 11 сфер одному из королей. Кому конкретно - не столь важно. Но при этом нужно помнить: если Вы отдадите 11 сфер ДОБРУ, то все персонажи Вашей группы изменят свою приверженность (alignment) на GOOD. При этом в игре будут уничтожены два замка. Общайтесь с королями осторожно. При встрече они отнимают у Вас все сферы, которые есть в группе. Поэтому, если Вам нужно дать королю только одну сферу, не стоит приближаться к нему с пятью. Четыре сферы просто пропадут. После того, как Вы дадите 11 сфер любому из королей, Вашей группе будет позволено пройти силовое поле и добраться до концовки игры. У входа в эту дверь написано: "Only the worthy shall pass (Пройдет только достойный)".

### Замок Whiteshield (A2 - 4.15)

- Отдайте сферы (Ultimate Power Orbs - UPOs) королю Righteous (Праведный). За каждую сферу Вы получите 1.000.000 поинтов опыта. Он находится в 5, 8. После получения 11 сфер он даст Вам Blue Priority pass card.

- Верните артефакты добра (Artifacts of Good) советнику (advisor).

- Для входа в пещеру скажите JOABARY. Для вскрытия магических сундуков скажите SMELLO.

- Артефакты Ancient Artifact of Evil в 0,10 и 0, 6.

### Замок BloodReign (B4 - 4.11)

- Дайте UPO королю хаоса King Chaos, а нейтральные артефакты (Artifacts of Neutral) - советнику.

- Для входа в пещеру скажите OGRE.

- Найдите в подземелье Charity в 14, 0, Son of Abu в 14, 3. Оба отправятся в город Swamp Town и станут доступными для найма.

- Ключи (clues) - следующие:

первый - In

второй - Oh

т етий - Are  
четвертый - Tea  
пятый - Eye  
шестой - Sea

- Имя замороженных островов - N O R T I C. Примените этот пароль для вскрытия сундуков.
- Артефакты: Ancient Artifact of Evil в 10, 0 и 8, 0. Ancient Artifact of Good в 6, 0 и 4, 0.
- Chathos находится в 5, 15.

#### Замок Dragontooth (E1 - 10, 5)

В него могут попасть только крестоносцы (crusaders).

- Дайте UPO дьявольскому королю King Malicious, а дьявольские артефакты (Artifacts of Evil) советнику.
- Скажите для входа в пещеру (в 8, 0) - 20000, а для вскрытия магических сундуков - 11.
- Артефакты: Ancient Artifact of Neutrality в 15,15.

#### Замок Greywind (C4 - 5, 8)

- Ниже дано решение головоломки:

RANGER -> RAN GER -> RAN REG -> REGRAN. ARCHER -> ARC HER -> ARC REN

-> RENARC. CLERIC -> CLE RIC -> CLE CIR -> CIRCLE.

- Подземелье - в 7,15, пароль - CIRCLE.

- В пещере не берите золота: если это сделать, то группа потеряет все свои деньги. Переверните все песочные часы и ударьте в гонг.

- Освободите дух Greywind и получите половину инициализационной последовательности (initialisation sequence) - 645.

- На 50-й день посидите на тронах, чтобы получить сокровища.

#### Замок Blackwind (D4 - 6, 8)

- Для входа в пещеру - пароль TEN.

- В пещере отдайте дань всем трем статуям. Приближайтесь к статуям осторожно и запомните правильный путь, здесь нужна особая техника.

- Освободите дух Blackwind и получите половину инициализационной последовательности - 231.

- На 60-й день посидите на тронах, чтобы получить сокровища.

- Водовороты для переноса в арену: в 10, 7, 4, 9 и 5, 0.

- Получите все заклинания за 2,000,000 в 8, 3.

- Принесите в жертву члена группы в 15,0.

### **ПЕЩЕРЫ**

#### Cyclops (B1 - 12,10)

- Прежде чем заходить в эту пещеру, нарастите с помощью магии возможности персонажей.

- Получите зеленый (в 23,23 - для Halls of Insanity) и красный ключ (в 14,17 - для Dark Warrior Keep).

- Повысьте основные способности и получите сокровища, забираясь в красные бассейны.

- Артефакты и предметы:

Artifact of Neutrality в 25, 0 и 4, 2.

Ancient Artifact of Good в 29, 1 и 2, 2.

Ancient Fizzbin of Misfortune в 1,20.

#### Arachnoid (B4 - 0, 7)

- Здесь Вы найдете брата Zeta (в 6,16) . И ничего у него не узнаете. Брак программы?

- Лорд удачи Lord Luck скажет Вам: умножить на 52. На самом деле умножать нужно на 2 (скорее всего - просто ошибка ввода данных).

- Расположение лордов:

14,15 - Lord Might

21,22 - Lord Endurance

10,16 - Lord Accuracy

17,22 - Lord Luck

22,17 - Lord Word

23,13 - Lord Prayer

23,11 - Lord Magic

- Общая разгадка головоломки всех лордов - число 20301.

- Получите желтый ключ (в 3, 1) для Fortress of Fear, синий "несвятой" ключ (в 9,21) - для Cathedral of Carnage.

- Повысьте Ваши способности и умения.

#### Magic (E4 - 7, 7)

- В этой пещере Вы найдете множество магических заклинаний, которые охраняют мощные монстры.

- Получите золотой "главный" ключ (Gold Master Card в 26, 3) для Maze from Hell в каменной гробнице.

- Повысьте способности персонажей в синих бассейнах (понимание и мудрость - understanding и wisdom соответственно), а в зеленых - скорость (speed).

#### Dragon (F1 - 10,10)

- Получите здесь большие сокровища и 2 UPO: Ultimate power orb в 13, 3, 3, 2, 21, 5 и 27, 5.

- Dragon Lord находится в 24, 3 (комната).

Cursed Cold (D1 - 9, 5)

- Получите ключ "Black Terror Key" для Tomb of Terror.

- Получите артефакты и сокровища.

- Возьмите precious pearl of youth and beauty в 9,28 и 22,19.

- Найдите ancient Fizbin of Misfortune в 21, 8.

- Загадки:

В 18,14 - What lives in the winter, dies in the summer and grows with its roots upward?

Ответ: ICICLE

В 27,11 - What is nothing but holes tied to holes, yet is strong as iron?

Ответ: CHAIN

В 27,17 - What cannot be seen but only heard and will not speak unless it is spoken to?

Ответ: ECHO

В ? - What is always coming but never arrives?

Ответ: TOMORROW

Реакция: если Вы отнесете жемчужину королеве пиратов, она не станет красть Ваше

золото.

### **ГРОБНИЦЫ, КРЕПОСТИ И БАШНИ**

Крепость Fortress of Fear (B2 - 10,13)

- Рычаги находятся в: 24,30 & 2,30 & 7,29 & 10,29 & 14,29 & 6,12 & 11, 8 & 6,12 & 11, 8 & 12, 9 & 10, 9 & 18,22 & 21, 8 & 21, 7 & 15, 2 & 5,21 & 1,18 & 1,17.

- Выставьте восемь пар рычагов таким образом, чтобы расположить четыре головы по углам:

о х о    где о - голова

х @ х    х - электрическое поле

о х о    @ - телепорт в зал короля мумий (Mummy King's chamber)

Каждая из голов контролируется парой соответствующих рычагов (один - активирует голову, второй - деактивирует).

- Убейте короля мумий и получите голографическую карту последовательности - Hologram Sequencing Card 001.

- Ancient Artifact of Good в 28,30 & 2,14.

- Ancient Artifact of Neutrality в 5, 1.

- Precious Pearl of Youth & Beauty в 24, 1.

Укрепление Slithercult Stronghold (B1 - 3, 1)

- Чтобы пройти стражника, скажите EPSILON. Примечание: об этом Вам должен был сообщить брат Zeta. Он должен был сказать следующее: "EPSILON - пропавший брат".

- Поиграйте с монетами "Quatloo coins", чтобы повысить способности персонажей: точность, выносливость и силу (accuracy, endurance and might).

- Ancient Fizbin of Misfortune в 25,22.

- Pearl of Youth and Beauty в 2,27.

- Ancient Artifact of Neutrality в 28,28.

Храм temple of Moo (A1 - 6, 5)

- Поговорите со статуей - Вы станете крестоносцем (crusader).

- Получите дополнительные умения и сокровища.

Залы безумия - Halls of Insanity (A3 - 6, 6)

- Скажите BLINK: у Eyes of Eternity (На юге); Скажите EYES: у Well of Tears (На востоке); Скажите TEARS: у Blink of Destruction (На западе).

- Заплатите 100 000 золотом, чтобы выучить все умения в Golden Mane.

- Получите 2 UPO. Power orb в 28, 3 & 3,18.

- Ancient Artifact of Evil в 10,26 & 16,26.

- Hologram Sequencing Card 002 в 8,28.

- Получите карту последовательности "Sequencing card 002" here (точных данных по этому пункту нет!).

Башня темного воина - Dark Warrior Keep (B3 - 0, 6)

- Чтобы получить доступ в скрытый зал (24, 2), скажите 314. Получите 1 UPO.

- Ancient Artifact of Neutrality в 15, 1 & 16, 1.

- Hologram Sequencing Card 003 в 17, 1.

- Ultimate Power Orbs в 30, 1 & 30, 2.

Кафедральный собор Cathedral of Carnage (B3 - 9, 7)

- Вам нужно разрешить головоломки ключа, замка и чаши. После этого Вы получите 2 UPO. ключ (key): слева направо - NWNES

Замок (lock): WEEDS

чаша (cup): выпейте все чаши. Держите наготове заклинания Resurrect и Raise dead.

- Скажите JVC для выключения силового поля (чтобы достать UPO).

- Получите голографическую карту - Hologram card 004 в 1,26.

Лабиринт из ада - Maze from Hell (F3 - 9, 6)

- Здесь водятся медузы и минотавры.



- Напейтесь из фонтана (Statue of Water Mane в 14, 19), чтобы стать Суперискателем приключений - Ultimate Adventurer.
- Получите 3 UPO и голографическую карту - Hologram card 006 (в 27,23). Ultimate Power orb - в 1,30 & 1, 1 & 30,31 & 19,19.

Гробница ужаса - Tomb of Terror (F3 - 0, 0)

- Выход в 0,26.
- Получите артефакты и 2 UPO.  
Ultimate Power orb at 8, 2 & 8, 6.  
Ancient Artifact of Good в 11, 9 & 5, 9.  
Ancient Artifact of Evil at 8, 2 & 8, 6.
- Получите голографическую карту - Hologram card 005 в 18, 2.
- Не садитесь на троны: персонажи группы получат снижение способностей!
- Король вампиров - Vampire King в 30, 4.

## **ОСТРОВА**

В игре есть 4 мира (с соответствующими островами) - земли, огня, воздуха и воды (EARTH, FIRE, AIR и WATER соответственно). Чтобы на них попасть, нужно сказать портуальному зеркалу соответствующий пароль: EARTH, FIRE, AIR или WATER.

Что касается других островов в игре, то до них можно добраться с помощью магического драгоценного камня (обладающего заклинанием хождения по воде) или с помощью заклинания телепортации.

Земля - EARTH (E4)

- Здесь имеется 4 источника, которые меняются с Вами:  
источник исцеления - Well of cure  
источник опыта - Well of experience  
источник магии - Well of magic  
источник воспоминаний - Well of remembrances
- Найдите поселения монстров (хжины) и уничтожьте их. Наберите поинты опытности.

Огонь - FIRE (D3)

- Наиболее опасный остров. Его заселяют три типа мощных монстров. Найдите места их обитания, уничтожьте их логово и получите поинты опытности.
- Найдите хижину, в которой можно получить сопротивляемость всем четырем элементам. Она находится к югу от города.

Воздух - AIR (E1)

- Здесь есть 4 статуи, которые повышают характеристики персонажей в обмен на золото. Поэкспериментируйте, Вы сможете нарастить  
- выносливость (Endurance)  
- точность (Accuracy)  
- силу (Might)  
- здоровье (Health).
- Найдите хижины монстров и уничтожьте их для получения поинтов опытности.

Вода - WATER (E3)

- Здесь имеются палки с черепами (skull poles), которые дают подсказки.
- Найдите и уничтожьте хижины монстров. Опасайтесь зыбучих песков.
- Получите Golden Alicorn у принцессы Princess Truebequ. Она находится в хижине, которая расположена к северо-западу от города (в E2 - 4,5).

Это можно сделать, представив 10 персон, которые ее любят. Отдайте морскую раковину "sea shell of serenity" русалке (Athea, Nymph of the Great Sea в A4 - 0,0), чтобы та влюбилась. Для того, чтобы получить требуемое число - 10, Вам придется проделать это как минимум два раза. Обратите внимание, что это касается только персонажей-мужчин.

Golden Alicorn освободит из плена единорога Unicorn (A2 - 9,2).

- Здесь имеется 5 голов, которые требуют, чтобы о золоте помнили и забывали. Значение этих голов неясно. Соответствующее количество золота:

Betrayer: 10 000 золотом  
Purveyor: 1 000 000 золотом  
Obeyer: 100 000 золотом  
Slayer: 200 000 золотом  
Soothsayer: 500 000 золотом

- Поговорите с головой, которая Вас помнит. После этого посетите источник воспоминаний.

Остров пираний - Piranha Isle (B2)

- Напейтесь воды из фонтана для восстановления молодости. Ваш возраст вернется к естественной величине. Ниже он опуститься не может, разве только в том случае, если Вы заберетесь редактором в файлы.

Замороженный остров - The Frozen Isles (C1,D1)

- Убейте вервольфов и циклопов.
- Напейтесь из источника, воды которого дают защиту от воздействия энергией.

Острова иллюзий - The Isles of Illusion (C4 to D4)

- Открывайте сундуки с сокровищами только в первый день нового года. Во все остальные дни Вы будете получать проклятие. То же касается и источника.

- Самый южный остров носит название острова Радуги (Rainbow Island). Он расположен к югу от Castle Blackwind (в D4 - 10,1). По идее, брат Zeta должен сообщить дату, когда можно получить раковину "shell of serenity". Из-за "ляпа" в программе, этот день никогда и никому назван не был. По данным самой фирмы "New Worlds Computing" - это 99-й день (по другим данным - 98). Вы можете получить только одну раковину в году, поэтому не упустите ее.

#### Земля гаргойлов - Land of the Gargoyles (B3)

- На двух могильных плитах задаются следующие вопросы:

1. Ответьте DARKNESS на вопрос: "The more of it, the less you see."

2. Ответьте SECRET на вопрос: "What is too much for one, enough for two, but nothing for three?"

- Найдите могилы монстров. Молитвы в храмах позволят тем Вашим персонажам, которые привержены к дьяволу, увеличить в этот день защиту (AC).

#### Гора Mount Keystone (B3)

- С помощью заклинания Fantastic Might взломайте стекло и получите золотую карту доступа во все пирамиды.

#### Главный остров - Main Isle

- Вы здесь можете найти множество цыганских шатров, хижин и сундуков с сокровищами. Ищите внимательно.

- Здесь же находятся источники здоровья (Well of Health) и благословения (Wells of Bless), фонтаны силы, скорости и уровня (Fountains of Might, Speed and Level), хижины Магии и Знания (Magic and Knowledge), головы Heads сопротивления огню и холоду (Fire Resistance и Cold Resistance), а также телепорт в город Swamp Town.

### **МОРЕ**

- Воспользуйтесь заклинанием друидов/рейнджеров WALK ON WATER для исследования моря. Если в Вашей группе таковой отсутствует - наймите или раздобудьте предмет, обладающий таким заклинанием.

- Дракон-червь (Dragon Worm) в северо-западной части острова Fire Isle.

- КрабKudo Crab на западе острова Fire Isle.

- осьминог на юго-востоке острова Fire Isle.

- Арена ARENA на севере острова Fire Isle.

- Королева пиратов (Pirate Queen) во фрегате на северо-востоке острова Fire Isle (D2 - 12,12). Не забудьте прихватить с собой жемчужину красоты (Pearl of Beauty), в противном случае группа лишится своего золота. Если жемчужина с Вами - группа получит 25.000 монет.

### **ПИРАМИДЫ**

Ключ к золотой пирамиде - в A4 - 15,13.

Не прикасайтесь бессистемно к драгоценным камням. Некоторые из них "старят" Ваших персонажей на постоянной (естественной) основе. После такого старения им не помогут никакие фонтаны. В то же время некоторые из них могут телепортировать группу в потайные комнаты или открыть некоторые пароли. Итак, перед каждым касанием сохраняйте игру.

#### Сектор носового склада - Forward Storage Sector (A2 - 5, 2)

- Внимательно исследуйте этот сектор - найдете кучу подсказок.

- Скажи YOUTH в 9,11 для поднятия острова пираний - Piranha Isle. Фонтан на острове (Fountain of Naugarah в B2 - 5,2) восстановит юность персонажей группы.

- Телепорт на арену - в 9,6.

- Ultimate Power Orb в 1,14 и 1,12.

#### Сектор кормового склада - Aft Storage Sector (?)

- Ultimate Power orb в 14, 8.

- Телепорт в Fountain Head в 15, 7.

- Телепорт в Main Engine Sector в 15, 8.

#### Сектор двигателя Альфа - Alpha Engine Sector (F4 - 9, 8)

- Телепорт в Beta Engine Sector в 6,15.

- Скажите PRIMARY, чтобы попасть в сектор основного двигателя - Main Engine Sector. Чтобы вернуться - скажите WARP.

- Получите здесь 3 UPO. Ultimate Power Orbs - в 15, 1 & 0, 4 & 15, 9 & 0,14.

- Телепорт в главный сектор - в 6,15 (PRIMARY - пароль).

#### Сектор двигателя Бета - Beta Engine Sector (F1 - 4, 9)

- Телепорт в Main Engine Sector в 6, 0.

- Скажите PRIMARY, чтобы попасть в сектор основного двигателя. Для возвращения скажите SUBLEVEL.

- Получите здесь 3 UPO. Power orbs в 1,15 & 1, 7 & 10, 1.

#### Сектор основного двигателя - Main Engine Sector (F2 - 3, 4)

- Скажите SUBLEVEL, чтобы попасть в сектор двигателя Бета.

- Получите здесь 3 UPO. Ищите очень внимательно. Ultimate Power orb в 1, 8.

- Телепорт в Alpha Engine Sector в 6, 0.

- Телепорт в Aft Engine Section в 0, 8 и 0, 7.

#### Центральный сектор управления - Central Control Sector (C2 - 15.0)

- Скажите CREATORS, чтобы получить доступ к банкам данных.

- Получите доступ в Главный сектор управления - Main Control Sector. Для этого Вам нужно стать Суперискателем приключений в лабиринте из ада (Maze from Hell (F3)). Вам также необходимо иметь 6 карт последовательности и голубую карту приоритетности (для этого нужно отлатать не менее 11 УРО одному из королей). Каждый из Ваших персонажей изменит свою приверженность в соответствии с приверженностью короля, получившего от Вас 11 сфер. Два остальных замка будут уничтожены.

Ищите секретное слово, которое позволит Вам получить специальную награду Древних. Активируйте все рычаги.

- Введите инициализационную последовательность 645231 для активизации космического челнока. Вам сообщат результат, которого Вы достигли.

- Найдите Interspatial Transport Box в 14,14.

### ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ

Вам не надоело платить с таким трудом заработанные денежки за определение свойств предметов, которые попали к Вам в руки? Никак не можете вспомнить, чем же отличается от других кольцо Pearl Ring? Приведенный ниже перечень (неполный) поможет Вам разобраться с этими вопросами.

Как пользоваться? Сначала найдите нужный Вам базисный предмет в первом списке. После этого обратитесь во второй список модификаторов. Модификаторы "Вред" и "Ударить" относятся только к оружию. Модификаторы с столбце АС (класс защиты) - только к доспехам. Модификаторы в столбцах Сопротивление/Атрибуты касаются и оружия и доспехов. "?" означает неизвестное сочетание (не встречалось в игре).

### ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Класс персонажа	Вред
Bardiche (Бердыш)	KPA TN R	4-16
Battle Axe (Боевой топор)	KPA T B R	3-15
Broad Sword (Широкий меч)	KPA T R	3-12
Club (Дубина)	KPACSTNBDR	1-3
Cudgel (Палица)	KPAC TNBDR	1-6
Cutlass (Палаш)	KPA T R	2-8
Dagger (Кинжал)	KPA STNBDR	2-4
Flail (Цепь)	KPAC TNBDR	1-10
Flamberge (?)	KPA R	4-20
Glaive (копье)	KPA TNB R	4-12
Grand Axe (Величайший топор)	KPA T B R	3-18
Great Axe (Великий топор)	KPA T B R	3-21
Halberd (Алебарда)	KPA TNB R	3-18
Hammer (Молот)	KPAC TNBDR	2-10
Hand Axe (Топор)	KPA TNBDR	2-6
Katana (Катана)	KP N	4-12
Long Sword (Длинный меч)	KPA T R	3-9
Mace (Булава)	KPAC TNBDR	2-8
Maul (Кувалда)	KPAC TNBDR	1-8
Naginata (Нагината)	KP N	5-15
Nunchakas (Нунчаки)	KP N	2-6
Pike (Пика)	KPA TNB R	2-16
Sabre (Сабля)	KPA T R	4-8
Scimitar (Ятаган)	KPA T R	2-10
Short Swoid (Короткий меч)	KPA T R	2-6
Spear (Копье)	KPA TNBDR	1-9
Staff (Посох)	KPACSTNBDR	2-8
Trident (Дротик)	KPA TNB R	2-12
Wakazashi (Ваказаши)	KP N	3-9

### МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Класс персонажа	Вред
Crossbow (Арбалет)	KPA TNB R	4-8
Long Bow (Длинный лук)	KPA TNB R	5-10
Short Bow (Короткий лук)	KPA TNB R	3-6
Sling (Праща)	KPA TNB R	2-4

## ДОСПЕХИ

Предмет	Класс персонажа	Вред
Chain Mail (Кольчуга цепочная)	КРАС T R	+6
Leather Armor (Кожаные доспехи)	КРАС TNBDR	+3
Padded Armor (Подбитые войлоком)	КРАСSTNBDR	+2
Plate Armor (Пластин. Доспехи)	КР	+10
Plate Mail (Пластин. Кольчуга)	КР	+8
Ring Mail (Кольчуга из колец)	КРАС TN R	+5
Scale Armor (Чешуйчатые доспехи)	КРАС TNB R	+4
Splint Mail (Разновид. Пластин.)	КР C R	+7

## РАЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Предмет	Класс персонажа	Вред
Amulet (Амулет)	КРАСSTNBDR	0
Belt (Пояс)	КРАСSTNBDR	0
Boots (Сапоги)	КРАСSTNBDR	+1
Box (Коробка)	КРАСSTNBDR	0
Broach (Брошь)	КРАСSTNBDR	0
Cameo (Камея)	КРАСSTNBDR	0
Cape (Накидка)	КРАСSTNBDR	+1
Chain (Снадобье)	КРАСSTNBDR	0
Cloak (Плащ)	КРАСSTNBDR	+1
Coin (Монета)	КРАСSTNBDR	0
Crown (Корона)	КРАСSTNBDR	0
Gauntlets (Перчатки)	КРАСSTNBDR	+1
Gem (Драг. Камень)	КРАСSTNBDR	0
Helm (Шлем)	КРАСSTNBDR	+2
Horn (Рог)	КРАСSTNBDR	0
Jewel (Драг. Камень)	КРАСSTNBDR	0
Jewelry (Ювелирное изд.)	КРАСSTNBDR	0
Jewelry, Ancient (То же, Древнее)	КРАС TN R	0
Medal (Медаль)	КРАСSTNBDR	0
Necklace (Ожерелье)	КРАСSTNBDR	0
Orb (Сфера)	КРАСSTNBDR	0
Pendant (Подвесок)	КРАСSTNBDR	0
Potion (Зелье)	КРАСSTNBDR	0
Ring (Кольцо)	КРАСSTNBDR	0
Robes (Туника)	КРАСSTNBDR	+1
Rod (Стержень)	КРАСSTNBDR	0
Scarab (Скарабей)	КРАСSTNBDR	0
Scroll (Рукопись)	КРАСSTNBDR	0
Shield (Щит)	КР C T B R	+4
Tiara (Тиара)	КРАСSTNBDR	0
Wand (Палочка)	КРАСSTNBDR	0
Whistle (Свисток)	КРАСSTNBDR	0

Где:

К - Рыцарь (Knight)    Р - Паладин (Paladin)    А - Лучник (Archer)  
 С - Клерик (Cleric)    S - Колдун (Sorcerer)    Т - Грабитель (Robber)  
 N - Нинзя (Ninja)    В - Варвар (Barbarian)    D - Друид (Druid)  
 R - Рейнджер (Ranger)

## ВЕЩЕСТВО & СВОЙСТВА

Вещество & Свойства	Ударить	Вред	АС	Атрибуты/Сопротивление и пр.
Accurate (Точный)				+5 Асс.
Acidic (Кислотный)		+2 Кислота/яд		+10 Кисл./яд
Amber (Угольный)	+3	+3	+3	
Arcane (Таинственный)				+25 SP
Armored (Армированный)				+4 АС
Blazing (Сверкающий)		+14 Огонь		+25 Огонь
Brass (Медный)	+3	-4	-2	

Вещество & Свойства	Ударить	Вред	AC	Атрибуты/Сопротивление и пр.
Bronze (Бронзовый)	+2	-2	-1	
Buddy (Приятельский)				+2 Per.
Burgler (Грабительский)				+6 Воровство
Chance (Шанс)				+10 Lck.
Charisma (Обаяние)				+12 Per.
Charm (Шарм)				+5 Per.
Холод (Холодный)		+10 Холод		+20 Холод
Coral (Коралл)	+1	+1	+1	
Crvo (Крио)		?		+25 Холод
Crystal (Хрусталь)	+1	+1	+1	
Defender (Защитник)				+6 AC
Dense (Плотный)		+4 Энерг.		+9 Энерг.
Diamond (Алмазный)	+9	+30	?	
Divine (Святой)				+16 AC
Ebony (Слон. кость)	+4	+4	+4	
Electric (Электро)		+15 Элект.		+20 Элект.
Emerald (Изумруд)	+7	+15	+12	
Exacto (Точно)				+30 Acc.
Fast (Быстрый)				+5 Скор.
Fiery (Огненный)		+7 Огонь		+7 Огонь
Flaming (Пылающий)			?	+15 Огонь
Flashing (Сверкающий)			?	+12 Элект.
Flickering (Проблесковый)			?	+5 Элект.
Force (Сила)				+23 Mgt.
Fuming (Дымный)		+5 Огонь		+12 Огонь
Genius (Гениальный)				+30 Int.
Glass (Стекло)	0	0	0	
Glowing (Мерцающий)		?		+5 Энерг.
Gold (Золото)	+4	+8	+6	
Icy (Ледяной)		?		+5 Холод
Incandescent (Раскаленный)		?		+7 Энерг.
Iron (Железный)	+1	+2	+1	
Kinetic (Кинетический)		?		+25 Энерг.
Knowledge (Знание)				+12 Int.
Lapis (Ляпис)	+2	+2	+2	
Leadership (Предводительство)				+17 Per.
Leather (Кожаный)	-4	-6	0	
Leprachauns (Эльфовой)				+30 Lck.
Life (Жизнь)				+10 HP
Lucky (Удачливый)				+20 Lck.
Marksmen (Меткий стрелок)				+10 Acc.
Mystic (Мистический)		?		+5 Магия
Noxious (Вонючий)		+32 Кисл./яд		+40 Кисл./яд
Obsidian (Обсидиановый)	+10	+50	+20	
Ogre (Огр)				+8 Mgt.
Pearl (Жемчужный)	+2	+2	+2	
Personality (Сила личности)				+8 Per.
Photon (Фотонный)				+47 Mgt.
Platinum (Платиновый)	+6	+10	+8	
Poisonous (Ядовитый)		+8 Кисл./яд		+20 Кисл./яд
Power (Мощь)		?		+13 Энерг.
Precision (Точность)				+15 Acc.
Protection (Защита)				+2 AC
Pyric (Пирический)		?		+9 Огонь
Quartz (Кварц)	+5	+5	+5	
Radiating (Радиационный)		?		+20 Энерг.
Rapid (Быстрый)				+8 Spd.
Rogue (Грубяный)				+15 Воровство

Вещество & Свойства	Ударить	Вред	АС	Атрибуты/Сопровит вление и пр.
Ruby (Рубин)	+6	+12	+10	
Sage (Маг)				+5 Int.
Sapphire (Сапфир)	+8	+20	+14	
Scorching (Обжигающий)		?		+30 Огонь
Seething (Горячий)		?		+20 Огонь
Sharp (Резкий)				+3 Асс.
Shocking (Шокирующий)		?		+15 Элект.
Silver (Серебро)	+2	+4	+2	
Sonic (Звуковой)		?		+11 Энерг.
Sparkling (Искрящийся)		?		+7 Элект.
Static (Статический)		?		+9 Элект.
Steel (Стальной)	+3	+6	+4	
Thought (Мысль)				+8 Int.
Toxic (Токсический)		+16 Кисл./яд		+25 Кисл./яд
True (Истина)				+20 Асс.
Velocity (Скорость)				+30 Spd.
Venemous (Ядовитый)		+4 Кисл./яд		+15 Кисл./яд
Warrior (Воин)				+5 Mgt.
Wind (Ветер)				+17 Spd.
Winners (Победители)				+15 Lck.
Wisdom (Мудрость)				+23 Int.
Wooden (Деревянный)	-3	-3	-3	

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТРИБУТЫ

Специальные атрибуты	Эффект	Специальные атрибуты	Эффект
of Acid Spraying	Кислотный дождь	of Acid Stream	Кислотный поток
of Aid	Первая помощь	of Antidotes	Лечение отравления
of Awakening	Пробуждение	of Beacons	Маяк Ллойда
of Blessing	Благословенный	of Cold Rays	Холодный луч
of Curing	Лечить раны	of Detect Magic	Обнаружение магии
of Distortion	Расслоение времени	of Duplication	Дублирование
of Elements	Защита от элементов	of Enchantment	Сделать предмет магическим
of Energy Blast	Энергетический взрыв	of Feasting	Создать пищу
of Feeble Minding	Свести с ума	of Fiery Flails	Огненные палицы
of Fireballs	Огненный шар	of Fists	Летающий кулак
of Frost Biting	Укус мороза	of the GODS!	Вмешательство свыше
of Half for Me	Ополовинить	of Heroism	Героизм
of Holy Bonuses	Святой бонус	of Identification	Определение монстра
of Immobilization	Обездвижить	of Incinerating	Испепелить
of Jumping	Прыгнуть	of Levitation	Левитировать
of Light	Свет	of Lightning	Удар молнии
of Mass Distortion	Рассеяние массы	of Megavoltage	Мега Вольты
of Moon Rays	Лунный луч	of Monster Finding	Обнаружение монстров
of Nature	Природное лечение	of Paralyzing	Парализовать
of Power Cure	Мощное лечение	of Prismatic Light	Призматический свет
of Raising the Dead	Оживление	of Recharging	Перезарядка предмета
of Resurrection	Воссоздание персонажа	of Revitalization	Взбодрить
of Ropes	Создать веревку	of Shielding	Мощный щит
of Silence	Тишина	of Sleeping	Сон
of Sparking	Искры	of Storms	Элементный шторм
of Stone to Flesh	Камень в плоть	of Teleportation	Телепортация
of Undead Turning	Прогнать НЕмертвых	of Vaccination	Излечение болезни
of Water Walking	Ходить по воде		

### ПАРОЛИ ДЛЯ ВХОДА В ИГРУ

4 11 3	RUMORS	12 13 3	LIMBS	21 27 1	FRAGMENT
4 13 6	ELDER	12 20 10	RELIEF	22 17 3	MIDST

5 8 4	REFUGE	13 3 4	ENERGY	24 1 8	WEARY
5 18 5	FURIOUS	14 8 2	SILENT	24 16 7	LOOSEMED
5 21 1	SPRY	14 13 1	PERCH	24 20 8	BARKEEP
6 1 4	SNOWY	15 17 11	STARTLE	25 9 3	SACRED
6 19 2	REALM	16 11 5	PLEDGE	25 25 1	FALLIBLY
7 2 3	TRIBAL	16 13 2	TAUGHT	26 4 4	ARENAS
7 9 2	ABILITY	17 10 4	FLURRIES	26 5 6	STAMINA
8 5 4	SLAIN	17 16 5	MAINTAIN	28 8 2	SCHEME
8 15 3	TEMPEST	17 29 1	DIVERSE	28 14 4	REKINDLE
9 5 5	LEGEND	18 6 3	VALOR	29 7 2	EXCURSION
9 6 3	ENLISTED	18 17 7	KINSHIP	30 15 8	REGIONS
10 7 3	EARLIER	18 26 1	WIELDED	31 2 1	SLUMBER
11 8 1	RUBBLE	19 8 4	FITNESS	31 14 6	GAUNTLET
12 2 3	BUZZARD	20 22 1	RELIEVE	31 21 1	AWAIT
12 8 3	FORGED	21 15 6	RECOUNP	31 26 7	FURTHER
				32 14 7	THWART

## MIGHT & MAGIC 4 + MIGHT & MAGIC 5

Фирма - New World Computing. Год выпуска - 1994.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор - от 286-го и выше

Память - RAM от 2 Мб

Видеокарта - VGA

Место на жестком диске - 36 Мб (обе игры)

### 2. ВСТУПЛЕНИЕ

На рынок четвертая и пятая игры из серии "Мощь и Магия" вышли в разное время, но фирма-разработчик сразу же указала всем игрокам, что обе игры сильно связаны. Если Вы будете играть только в четвертую или только в пятую часть игры, то быстро обнаружите, что существуют места, куда никак нельзя попасть. В четвертой части, например, есть два подземелья и несколько башен, в которые Вы никак не попадете. Впрочем, если Вы хотите выиграть только четвертую часть игры, то попадать туда Вам и не надо. Эти места нужно посетить, чтобы завершить третий (общий для двух игр) квест.

Ладно, думаю, что я здорово запутал Вам мозги, теперь объясню ситуацию подробнее.

Итак, имеется мир, называемый Ксин (Xeen). Этот мир плоский - таким его почему-то создали таинственные Древние. Ксин делится на две части-стороны: Дневную (эта четвертая часть сериала, "CLOUDS OF XEEN") и Темную (эта пятая часть сериала, "DARK SIDE OF XEEN"). На Темной стороне живет старый дракон Фараох, целью жизни которого является исполнение Пророчества. Пророчество гласит, что настанет время и две стороны Ксина объединятся. Пока же перейти с одной стороны на другую можно через телепортал возле города Vertigo (на дневной стороне) и через подземные туннели, ведущие к Затерянному городу Шангри-Ла (между прочим, историческое название, с которым связаны интересные истории, однако о них речи не будет, желающих просветиться по данному вопросу отсылаю к литературным источникам в Ленинскую (или как ее сейчас называют) библиотеку). Телепортал возле Vertigo перенесет Вас на Темную сторону вовнутрь города Castlevue, а подземные туннели соединяют Шангри-Ла на дневной стороне с замком Аламара на Темной стороне (к Аламару мы еще вернемся).

На Темной стороне уже почти все было готово для исполнения пророчества, но тут с неба неожиданно упало два метеорита (подробнее об этом см. дневник Фараоха-дракона перед описанием прохождения пятой части игры). И все пошло коту под хвост. Власть на Темной стороне захватил Аламар (вроде волшебник, а на самом-то деле...). Местную правительницу королеву Калиндру он превратил в вампира (страсти-то какие!), а ее замок "вывел из фазы", так что его, как виноград в башне Крылова, "хоть видит око, да зуб неймет". Дракон Фараох и волшебник Элинджер (советник королевы Калиндры) вынуждены были забаррикадироваться в своих башнях. Фараоху, правда, удалось послать орб (сферу) для привлечения героев на помощь. Но тем временем Аламар не дремал и заслал для покорения дневной стороны Ксина своего помощника лорда Ксина. Помощничек оказался лихим парнишкой и план по завоеванию почти выполнил. Почти, потому что тут на сцену вышел отряд под командованием Великого Человека - ВАС!

Вы начинаете свою богоугодную деятельность на дневной стороне. Ваша задача тут - победить лорда Ксина. Этой победой 4 часть игры заканчивается. Теперь Вы переходите на Темную сторону и должны разобраться с Аламаром. Этой победой 5 часть игры заканчивается. Наступает время помочь дракону Фараоху исполнить Пророчество. После выполнения этой задачи заканчивается сама игра.

Мы дадим подробное описание прохождения всех трех квестов, при этом так, что даже, если у Вас есть только одна какая-нибудь игра ("Облака Ксина" или "Темная сторона Ксина"), для Вас данное описание все равно будет полезно.

### 3. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ ОБ ИГРАХ

В игре Might and Magic: World of Xeen Вам предстоит управлять отрядом из шести персонажей. Начнете Вы с набором по умолчанию, который только-то вышел из таверны. Именно в это заведение Вам нужно будет приходиться в следующих случаях:

- для работы с кадрами
- для создания новых персонажей
- для узнавания слухов
- для получения советов
- для покупки пищи.

Если Вам вздумается создать свои собственные персонажи - отправляйтесь в кабак. Подробности - ниже.

Каждый персонаж имеет имя и ряд характеристик, которые соответствуют его физическому развитию и умственным способностям. Наверно, самая важная характеристика любого персонажа - количество его хит-поинтов. Оно соответствует тому количеству вредных воздействий, которое персонаж способен выдержать прежде, чем свалится без сознания. Если количество хит-поинтов персонажа станет отрицательным - он теряет сознание. Если вредные воздействия продолжают на него воздействовать - он погибнет. Начинающий персонаж вступает в игру с багажом от 5 до 100 хит-поинтов. Самый обычный удар мечом отбирает у жертвы 6 поинтов, поэтому слабые персонажи могут выдержать всего 1-2 удара.

Следующая важная характеристика персонажа - его уровень (LEVEL). По мере углубления в игру Ваши персонажи будут набирать поинты опыта, которые даются после одержания побед в сражениях с монстрами и завершения разного роста квестов. После набора определенного числа поинтов опытности персонаж получает право пройти обучение, после которого его уровень возрастет на единицу. С ростом уровня увеличится число хит-поинтов персонажа и улучшится его способность расправляться с противниками.

Помимо прогулок по неосвоенным местностям, Ваши персонажи могут исследовать обжитые области Darkside. Чаще всего Вы будете посещать города, где Вы сможете посещать магазины, таверны, храмы и пр. места предоставления услуг. Именно в городах Вы сможете вылечить персонажей, купить/продать оружие и снаряжение, узнать большую часть новых заклинаний.

Начинающему игроку может показаться, что игра слишком сложна и тяжела для прохождения. По нашему мнению, создателям игры удалось достичь нужного баланса, после определенного погружения в игровую среду Вы начнете получать свою долю удовольствия.

#### Создание персонажей

В "Darkside of Xeen" Вы начинаете с группой из шести заранее созданных персонажей. Они обладают нужным набором качеств и способностей, которые позволят Вам довести их до победного конца. Если Вы не хотите создавать новые персонажи - эти вполне Вам подойдут.

Создать персонаж несложно. Для этого нужно зайти в таверну и "зарегистрироваться". После этого выберите среди предложенных опций: "(C)reate a character" - Вы попадете в экран создания персонажа. В нем Вы видите столбец из семи чисел рядом с непонятными сокращениями. Эти аббревиатуры соответствуют характеристикам персонажей, ниже мы остановимся на них подробнее.

Mgt (Might - Мощь): главная характеристика Рыцарей (Knights) и Паладинов (Paladins). Мощь влияет на величину вреда, который персонаж наносит монстрам во время удара. Кроме этого, эта характеристика учитывается в тех случаях, когда требуется разрушить некоторое препятствие или поднять какой-нибудь предмет.

Int (Intellect - Интеллект): самая необходимая характеристика для Лучников (Archers), Колдунов (Sorcerers), Друидов (Druids) и Рейнджеров (Rangers). От этой характеристики непосредственно зависит количество спелл-поинтов (поинтов для вытворения магических заклинаний (spells)) у персонажей, принадлежащих к этим классам.

Per (Personality - Индивидуальность) - основная характеристика Клериков (Clerics), Друидов (Druids), Рейнджеров (Rangers) и Паладинов (Paladins). Как и интеллект, определяет количество спелл-поинтов у персонажей соответствующих классов.

End (Endurance - Выносливость): основная характеристика Паладинов, Варваров (Barbarians) и Рейнджеров. Определяет количество хит-поинтов персонажа.

Spd (Speed - Скорость): основная черта для Нинзя (Ninjas) и Рейнджеров. Скоростной рейтинг имеют все, в том числе и разные чудища. Во время схватки первым удар наносит тот, чей скоростной показатель выше.

Asu (Accuracy - Точность): нужнейшая характеристика для Лучников и Нинзя. Она определяет, попадет ли персонаж в противника на расстоянии или нет (как оружием, так и заклинанием).

Lck (Luck - Удача): самое нужное качество Грабителей (Robbers). А еще удача повы-



шает Ваши шансы на выживание в случае воздействия на Вас вражеского заклинания или попадания в западню.

Портрет персонажа помещен в нижнем левом углу экрана. Если он Вам не нравится - поменяйте его с помощью стрелок ВВЕРХ / ВНИЗ. Выбранный Вами портрет определяет пол и расу Вашего персонажа. Справа от чисел находится список из 10 классов персонажей. Если самая важная характеристика для данного класса достаточно высока, то этот класс подсветится. Если Вы захотите - можете выбрать для Вашего персонажа этот класс.

Если нужный Вам класс не подсвечен - Вы имеете две возможности. Первая - "бросьте кубики" заново, т. е. переопределять характеристики до тех пор, пока не будет получен нужный результат. Для этого нажмите букву R или кликните мышкой на соответствующей иконке. Вторая возможность - перекачайте поинты из другой, второстепенной для нужного класса характеристики. Для этого кликните на иконках соответствующих характеристик или нажмите их первые буквы.

После получения удовлетворяющих Вас показателей и подсветки нужного Вам класса кликните на Вашем выборе. Далее кликните на иконке создания (нажмите C на клавиатуре). Компьютер предложит Вам ввести имя нового персонажа. Если Вам все еще что-нибудь не нравится - жмите на клавишу ESCAPE. Если все в порядке - введите имя персонажа. На этом процесс создания будет закончен.

#### Экран создания персонажа (Character Creation Screen)

Портрет персонажа: показывает портрет, расу, класс и пол. С помощью двух стрелок (вправо/влево) можно перебрать доступные портреты.

Статистика персонажа: отображает показатели. Для их изменения нажмите R или кликните на иконке "Roll". Для перекачивания единиц из одной статистики в другую выберите нужные статистики.

Классы персонажей: если статистики позволяют персонажу принадлежать к определенному классу, этот класс будет подсвечен.

Список умений (Skill List): перечень умений, с которыми данный персонаж вступит в игру.

#### Классы и расы персонажей

Все персонажи принадлежат к определенному классу и расе. Ниже приведены краткие описания десяти классов:

Рыцарь (Knight): основная черта - мощь (Might), персонаж не может стать рыцарем, если его мощь меньше 15. Рыцарь - самый лучший боец в игре, может пользоваться всеми типами оружия и доспехов. Из всех персонажей одного с ним уровня наносит при ударе наибольший вред противнику. Вступает в игру, владея искусством Arms Master (владение оружием), получает при создании приличное количество хит-поинтов (уступает по этому показателю только варвару). Не может пользоваться магией.

Паладин (Paladin): основные черты - мощь, индивидуальность, выносливость (должны быть не менее 13). Паладин - хороший воин, но с рыцарем ему все-таки не сравниться. Может пользоваться любым оружием и доспехами, но хит-поинтов у него меньше, чем у рыцаря. Вступая в игру, обладает умением крестоносца (Crusader) и способностью применять заклинания клерика.

Лучник (Archer): основные черты - интеллект, точность (от 13). Не уступает в бою рыцарю и паладину. Способен применять колдовскую магию. Не может носить доспехи, которые тяжелее цепочной кольчуги (chain mail), и не может пользоваться щитом. В начале игры не обладает никакими умениями.

Клерик (Cleric): основная черта - Индивидуальность (не менее 13). Неплохой боец, но не может пользоваться заточенным и метательным оружием. Может пользоваться доспехами - вплоть до sprint mail armor, имеет двойное количество спелл-поинтов, если сравнить с паладином. Не обладает вторичными умениями в начале игры.

Колдун (Sorcerer): основная черта - Интеллект (13 и выше). Могут носить robes (туники), в бою применяют staves и кинжалы. Заклинания колдунов имеют большую разрушительную силу. Обладает двойным количеством спелл-поинтов в сравнении с лучником. Начинает игру, владея умением картографии.

Грабитель (Robber): основная черта - Удача (Luck) - должна быть не менее 13. Во время боя дерется удовлетворительно, не может пользоваться доспехами тяжелее, чем chain mail. Могут пользоваться только одноручным оружием и щитом, не применяют магию. Начинает игру с умением воровать (Thievery).

Нинзя (Ninja): основные черты - Скорость (Speed) и Точность (Accuracy). Хорошо дерется в бою, может использовать доспехи не тяжелее ring mail, не может прикрываться щитом. Из двуручного оружия владеет посохом и нагинатой. Начинает игру с умением Thievery, не пользуется магией.

Варвар (Barbarian): основная черта - Выносливость (Endurance). Должна быть не менее 15. Сражается почти так же хорошо, как рыцарь, но не может использовать доспехи тяжелее scale mail. Могут применять большинство типов щитов, дерутся любым оружием. Не пользуются магией и не имеют вторичных умений.

Друид (Druid): основные черты - Интеллект, Индивидуальность. Должны быть не менее 15 поинтов. Сражаются неважно, могут применять только легкое оружие и доспехи. Зато могут накладывать заклинания как клериков, так и колдунов (до определенного предела). Вступает в игру с умением Ориентирования (Direction Sense). Друиды начинают игру, имея количество спелл-поинтов, которое в два раза превышает количество хит-поинтов у рейнджеров.

Рейнджер (Ranger) - основные черты - Интеллект, Индивидуальность, Выносливость, Скорость - должны быть не менее 12. Рейнджер - хороший воин, может использовать большинство типов доспехов и оружия, а также накладывать заклинания колдунов и клериков (до определенной степени). Вступает в игру с умением Следопыта (Pathfinder).

Ниже приведена таблица, в которой сведены способности и особенности всех десяти классов.

Класс	Хит-поинты	Атаки	Умение	Магия
Knight	10	5	Владение оружием	Нет
Paladin	8	6	Крестоносец	Да
Archer	7	6	Нет	Да
Cleric	5	7	Нет	Да
Sorcerer	4	8	Картография	Да
Robber	8	6	Воровство	Нет
Ninja	7	5	Воровство	Нет
Barbarian	12	4	Нет	Нет
Druid	6	7	Ориентирование	Да
Ranger	9	6	Следопыт	Да

В графе "Хит-поинты" указывается количество хит-поинтов, которые персонаж приобретает с повышением уровня.

В графе "Атаки" указывается, сколько уровней необходимо для получения еще одной атаки.

### Расы

**Humans** (Люди): что представляют собой люди, Вы, скорее всего, знаете сами. Все персонажи, принадлежащие к этой расе, начинают с умением *Swimming* (Плавание). Слабо сопротивляются заклинаниям.

**Elves** (Эльфы): высокий и стройный народ с врожденной склонностью к магии. Обладают невысокой сопротивляемостью заклинаниям. Из них получаются прекрасные колдуны и воры. Слабые от природы, они обладают и меньшим количеством хит-поинтов.

**Dwarves** (Карлики): коренастые, низкорослые и крепкие. Обладают невысокой сопротивляемостью к воздействию большинства заклинаний. Хорошо сопротивляются воздействию ядов. Из них могут получиться посредственные грабители и хорошие рыцари. Все карлики начинают игру с умением видеть потайные двери (*Spot Secret Doors*).

**Gnomes** (Гномы): меньше карликов и далеко не такие сильные. Хорошо орудуют заклинаниями, но имеют очень мало хит-поинтов (вторые с конца после эльфов). Начинают игру с умением ориентироваться в пространстве (*Direction Sense*).

**Half-Orc** (Полуорки): получаются в результате связей между людьми и орками. Это самая мощная из рас, но и самая бестолковая. Из них получаются великолепные рыцари и варвары и самые ничтожные колдуны и воры.

В приведенной ниже таблице отражены преимущества и недостатки рас:

Раса	Влияние расы на хит-поинты	Воровство	Влияние на уровень заклинаний	Умения, присущи данной расе
Human	0	0	Нет	Плавание
Elf	-2	0	Src +2	Нет
Dwarf	1	5	Src/Csrc -1	Видеть скрытые двери
Gnome	-1	10	Src/Csrc +1	Чувство опасности
Half-Orc	2	-10	Src/Csrc -2	Нет

Приведенную выше информацию очень желательно учитывать при создании новых персонажей. В этом случае Вы сможете создать действительно мощную группу искателей приключений.

Грабители изначально имеют базовое значение Воровства, равное 30. За каждый уровень они прибавляют к базисному значению еще 2 поинта. Этот же показатель для ниндзя равен 15 (плюс 2 поинта за каждый уровень).

### Просмотр и сбор Вашей группы

После того, как Вы создали свои персонажи, введите их в состав своей группы. Если Вы находитесь в самом начале игры, Вам будет нужно предварительно удалить из группы старые персонажи. Для этого нажмите "R" и функциональную клавишу персонажа. Второй вариант: кликните на иконке удаления персонажа, а потом на его портрете.

В составе группы в любой момент может находиться до шести персонажей. Вы може-

те оставить в ней, при желании, любое число персонажей, предлагаемых игрой по умолчанию. Для того, чтобы ввести персонаж в группу, кликните на его портрете и нажмите числовую клавишу - от 1 до 4. Если портрета не видно, поищите его с помощью стрелок ВВЕРХ/ВНИЗ.

Если Вы хотите просмотреть персонаж из Вашей группы до того, как выйдете из таверны, нажмите его функциональную клавишу. Самому левому персонажу соответствует F1, следующему за ним - F2 и т. д. После нажатия клавиши появится экран, в котором можно просмотреть способности персонажа и его снаряжение.

В конце концов, если Вы случайно создали персонаж, который Вам не нравится, Вы всегда можете его удалить. Для этого кликните на иконке удаления персонажа и на его портрете. При этом нужно помнить, что удаленный таким образом персонаж исчезает полностью и безвозвратно. А с ним - и все его снаряжение.

После того, как группа создана, жмите на "Esc" и начинайте Ваши приключения.

### Приключения

Игровой экран состоит из пяти частей:

- игровое окно, в котором отображаются все происходящие в игре события: ландшафты, монстры, сражения и пр.;
- окно карты, в котором показана карта местности, на которой находится группа. Оно возникает в том случае, если было наложено заклинание *Wizard Eye*, или в случае, когда участники группы обладают умением *Cartography* (Картография). Кликните на окошке карты или нажмите клавишу "=" для переключения между режимом карты и окном просмотра - иконки опций; если на них кликнуть - будет выполнено соответствующее действие;
- портреты персонажей, если на портрете кликнуть - возникнет экран персонажа. Для этой же цели можно нажать соответствующую функциональную клавишу;
- иконки направления движения, служат для управления движением группы. С тем же успехом Вы можете пользоваться клавишами-стрелками на дополнительной клавиатуре.

### Окно отображения

Все происходящие в игре события Вы наблюдаете в окне отображения. По его краям расположено несколько "маленьких помощников" группы. После соответствующей активации каждый из этих гаргойлов будет определенным образом двигаться, чтобы сообщить Вам о том, что что-то происходит. Гаргойл с крылышками машет ими в том случае, если действует заклинание левитации. Гаргойл с правой стороны экрана машет ручонкой, если Вы находитесь перед тонким участком стены и обладаете способностью находить потайные двери. Летучая мышь в верхней части экрана будет двигаться в том случае, если какие-либо монстры Вас видят в этот момент (если Ваши персонажи обладают способностью чувствовать опасность (*Danger Sense*)).

Две головы гаргойлов слева и справа будут качать ими в том случае, когда Вас поставят перед выбором типа "да/нет" или "какой персонаж должен сделать то-то и то-то" (Ваша группа должна для этого обладать способностью Ясновидения). Если ответ на вопрос "Да или НЕТ" приведет к тому, что Вы получите сокровище и не попадете в западню, то обе головы будут кивать утвердительно. Если Вам светит и сокровище, и западня - одна будет кивать положительно, а вторая - отрицательно. Если Вас поджидает только западня без каких-либо материальных ценностей - обе головы будут мотать из стороны в сторону.

Также по углам окна отображения Вы можете видеть четыре небольших драгоценных камня и еще один (большой) в нижней части окна. Угловые камушки станут зелеными в том случае, если группа попадет под воздействие определенных защитных заклинаний:

верхний левый - от воздействия огня

верхний правый - элек ичества

нижний левый - холода

нижний правый - яда.

Если Вы кликнете на центральном камне - появится меню контрольной панели с опциями, которые будут описаны ниже.

### Окно просмотра

Если Вы не обладаете умением Картографа и на группу не наложено заклинание Глаз Волшебника, то на месте этого окошка будет изображен логотип игры. Если Умение Картографа в наличии, то кликните мышкой на логотипе - появится миниатюрная версия автоматической карты. Если группа находится под воздействием заклинания Глаз Волшебника, то Вы будете видеть весь участок карты, а не только те места, в которых уже успели побывать. Вы можете перебирать между автокартой и заклинанием Глаз Волшебника, для этого Вам нужно кликнуть на автокарте или нажать клавишу "=".

### Иконки опций

Ниже окна просмотра расположены девять иконок. Во время игры они будут Вам доступны, для их применения нужно на них кликнуть мышкой или нажать соответствующую клавишу на клавиатуре. Ниже приведен их список:

#### *Стрельба (Shoot - S):*

Все персонажи, вооруженные метательным или стрелковым оружием, производят выстрел в ту сторону, куда группа смотрит.

#### Наложение заклинания (Cast - C):

Вызывает окошко наложения заклинания. Кликните на этой иконке еще раз или нажмите клавишу "C" для подготовки заклинания у выбранного заклинателя. Вы можете сменить выбранный персонаж - для этого нужно кликнуть на нужном портрете или нажать соответствующую функциональную клавишу. Вы также можете изменить заранее приготовленное заклинание: нужно кликнуть на кнопке "NEW" или нажать клавишу "N". Это действие выведет на экран список доступных заклинаний. Кликните на нужном Вам заклинании или выберите его с помощью клавиш-стрелок. Нажмите ВВОД. После этого выбранное заклинание будет готово к применению.

#### Отдых (Rest - R):

Во время отдыха происходит восстановление хит- и спелл-поинтов персонажей. Необходимое условие - наличие хотя бы одного пищевого пакета для каждого из них. Отдых снимает действие большинства предварительно наложенных заклинаний и продвигает время на восемь часов. Отдых в местах, где монстры могут Вас видеть, может быть опасным для Вашего здоровья.

#### Проломить (Bash - B):

Эта команда применяется в том случае, если Вам потребуется проломить дверь или тонкую стену. При этом учитывается показатель силы Ваших двух первых персонажей. Он сравнивается с крепостью стены. Если Ваши бойцы сильнее - стена проламывается, а персонажам становится больно - они теряют немного хит-поинтов.

#### Удалить из группы (Dismiss - D):

Отсылает выбранный персонаж в таверну г. Castleviev. В группе должен всегда оставаться по меньшей мере один персонаж.

#### Просмотр квестов (View Quests - V):

Выводит на экран окошко квестов, предметов и записей, в которых Вы можете просмотреть определенную информацию.

#### Автокарта (Automap - M):

Отображает участок карты местности, на которой группа находится в данный момент. Автокарта регистрирует все места, где группа побывала после получения умения Картографии.

#### Информация (Information - I):

Выводит на экран окошко информации об игре. Здесь Вы можете узнать время, дату, год и день недели. Также указываются активные заклинания (типа "Свет" или "Защита от огня").

#### Быстрая справка (Quick Reference - Q):

Выводит на экран справочную таблицу, в которой приведены самые важные характеристики группы, а также данные о наличии золота, драгоценных камней и пищи.

Примечание: чтобы взаимодействовать с объектом, Вам нужно нажать на клавишу пробела или кликнуть на нем мышкой. При этом группа должна находиться на одном квадрате с объектом.

#### Портреты персонажей

На портретах Вы можете видеть изображения всех имеющихся в группе персонажей. Вам наглядно видно их состояние. Если они выглядят сонными, то скорее всего они спят или потеряли сознание. Если они выглядят больными, то это значит, что их либо отравили, либо они заболели. Под каждым портретом находится изображение драгоценного камня. Если персонаж полностью здоров - этот камень будет зеленым. Если персонаж не достигал до максимальных показателей - желтым. Красным он станет в том случае, если персонаж потерял свыше 75% своего здоровья. Если здоровье персонажа в нуле или еще ниже - камень станет голубым. Если количество хит-поинтов персонажа магическим образом стало больше максимального - камень станет серебряным.

Если Вы кликните на портрете персонажа или нажмете соответствующую ему функциональную клавишу (для самого левого персонажа - F1 и т. д.), то увидите детальную перечень характеристик персонажа. Более подробно об Экране Персонажа будет рассказано ниже.

#### Иконки управления движением группы

Расположены в нижнем правом углу экрана. Если Вы пользуетесь мышью - кликайте на соответствующих стрелках. Изогнутые стрелки развернут группу на 90 градусов в указанном направлении. С помощью боковых стрелок группа сможет перемещаться боком. Аналогично действуют стрелки на клавиатуре. Для перемещения боком Вам в этом случае нужно нажимать, помимо соответствующей стрелки, клавишу CONTROL.

#### Контрольная панель

Возникает после нажатия клавиши табуляции или клика на большом драгоценном камне в нижней части экрана. Ниже приведен перечень возможностей этого меню:

Эффекты (E): включает/выключает звук

Музыка (M): включает/выключает музыку

Загрузить (L): позволяет грузить предварительно сохраненную игру

Сохранить (S): позволяет сохранить игру. Игра также сохраняется автоматически в том случае, когда группа посещает таверну.

Сохранить как \_\_\_\_ (A): позволяет изменить имя сохраняемой игры

Всем привет (Q): выход из игры в ДОО.

Помощь дяди-волшебника (W): в этом случае Вы обращаетесь к нему с просьбой о телепортации группы в безопасное место. При этом он отбирает у группы все драгоценные камушки и возвращает Вас в г. Castleview. Не слишком ли большая плата за услуги? Не забывайте сохраняться почаще, особенно перед ответственными стычками. Экономит время и драгоценные камушки.

### Экран персонажей

Если Вы кликните на портрете персонажа или нажмете соответствующую функциональную клавишу - окажетесь в экране персонажа. На нем расположена куча иконок, соответствующих показателям Ваших героев. Выше мы уже рассмотрели Мощь, Интеллект, Индивидуальность, Скорость, Выносливость и Удачу. Если Вы кликните на этих иконках, то получите информацию о текущем состоянии дел и о возможном максимальном показателе.

Ниже рассмотрены остальные характеристики персонажей:

*Возраст - Age:* все персонажи вступают в игру в возрасте 18 лет. Если Вы кликните на этой иконке, то получите информацию о дне рождения персонажа, его естественном и текущем возрасте. Постареть неестественно в этой игре - сущие пустяки: достаточно подвергнуть магической обработке и Вы уже старикашка. С увеличением возраста некоторые показатели персонажа начинают понижаться.

*Уровень - Level:* показывает, на каком уровне находится Ваш персонаж в данный момент, максимально возможный уровень и количество атак за один раунд, которое получает данный персонаж.

*Класс достижений - AC:* показывает текущий и максимальный класс достижений. В данном случае (в отличие от некоторых других ролевых игр типа ЕОВ), чем больше показатель, тем труднее нанести удар данному персонажу.

*Количество хит-поинтов - HP:* показывает текущее и максимальное число хит-поинтов для данного персонажа.

*Предметы - Items (I):* выбрав эту опцию, Вы заберетесь в рюкзак персонажа.

*Спелл-поинты - SP:* показывает текущее и максимальное число спелл-поинтов для данного персонажа.

*Сопротивляемость - Resist:* показывает текущую сопротивляемость персонажа заклинаниям и атакам с применением естественных феноменов - электричества, холода и пр. Чем этот показатель выше, тем лучше защищен данный персонаж. Обладающие сопротивляемостью персонажи не получают полной защиты от атак такого рода, они просто будут получать при проведении атаки меньше вреда.

*Умения - Skills:* выдает перечень умений данного персонажа.

*Быстрая справка - Quick Reference (Q):* выводит на экран таблицу быстрой справки, из которой можно почерпнуть информацию о важнейших показателях группы, количестве золота, пищи и драгоценных камней

*Обменять - Exchange (E):* с помощью этой команды можно поменять двух персонажей местами (того, которого Вы смотрите, с тем, который Вы выберете).

*Выход - Exit (ESC):* возвращает Вас в экран приключений.

*Награды - Awards:* содержит сведения о полученных персонажем наградах и поощрениях.

*Опыт - Experience:* показывает текущее количество поинтов опыта данного персонажа, а также количество поинтов, которое ему осталось набрать для перехода на следующий уровень.

*Золото партии (в смысле группы) - Party Gold:* показывает количество наличного золота, а также золота, помещенного в банк.

*Драгоценные камни - Party Gems:* аналогично золоту.

### Квесты, предметы и сообщения

Если Вы выберете окно просмотра квестов (View Quests) из экрана приключений, то попадете в меню выбора:

Quests - квесты

Notes - сообщения

Items - предметы

Выбрав квесты, Вы узнаете информацию по всем текущим квестам, в которых Ваша группа принимает участие. Выбрав сообщения, Вы увидите все важные сообщения, которые Ваша группа встретила во время своих приключений. Выбрав предметы, Вы узнаете, какими важными для хода игры предметами располагает Ваша группа.

*Пища группы - Party Food:* показывает, сколько пакетов пищи есть в группе и на сколько дней ее хватит.

*Состояние - Condition:* показывает перечень состояний, в которых может находиться Ваш персонаж, а также действующие в данный момент защитные заклинания.

### Экран снаряжения

При входе в экран снаряжения появится перечень оружия, которое есть в рюкзаке данного персонажа. Ниже приведен список опций для экрана снаряжения:

*Экипировать - Equip (E)*: готовит оружие, предмет или доспехи к применению. Прежде, чем Ваши персонажи смогут воспользоваться чем-либо в этой игре, это что-либо должно быть экипировано. Персонаж не сможет экипировать предмет, который запрещен ему по классовому признаку. Вы также не сможете экипировать сразу три меча, девять колец и т. д.

*Удалить - Remove (R)*: отменяет экипировку предмета.

*Выбросить - Discard (D)*: убирает предмет из снаряжения персонажа и группы навсегда.

*Оружие - Weapon (W)*: показывает перечень оружия.

*Доспехи - Armor (A)*: показывает перечень доспехов.

*Аксессуары - Accessories (C)*: показывает перечень аксессуаров.

*Разное - Miscellaneous (M)*: показывает перечень предметов, которые не входят в три предыдущие категории.

*Квесты - Quests (Q)*: показывает перечень предметов, имеющих значение для завершения квестов.

*Применить - Use (U)*: если предметом можно воспользоваться (например, для выполнения заклинания) - Вы можете сделать это с помощью этой команды.

### Вторичные умения

Вторичные умения приобретаются персонажами в ходе игры. Они весьма многочисленны и разнообразны. В начале игры некоторые персонажи будут обладать определенными "врожденными" вторичными умениями, свойственные их классу или расе. Всем умениям можно научиться, исключая Воровство (оно является уделом только Воров и Нинзя). Ниже приведен перечень вторичных умений:

*Воровство - Thievery*: позволяет взламывать замки на сундуках и дверях. Это единственное умение, обладающее рейтингом. Чем он выше, тем больше вероятность успешной попытки взлома.

*Пловец - Swimmer*: позволяет персонажу перемещаться по воде в прибрежной зоне. Группа сможет плавать только в том случае, если этим умением владеют все персонажи.

*Следопыт - Pathfinder*: позволяет пробираться по сквозь густой лес. Для группы необходимо наличие не менее двух персонажей с этим умением - после этого этой возможностью сможет воспользоваться вся группа.

*Горец - Mountaineer*: позволяет ходить по горам. Для группы необходимо наличие двух горцев.

*Картограф - Cartographer*: позволяет воспользоваться автокартой. Для группы нужен один персонаж с этим умением.

*Чувство ориентации - Direction Sense*: при наличии этого умения большой драгоценный камень в экране приключений становится компасом - показывает сторону света, куда группа обращена лицом. Кроме этого, на автокарте появится стрелка, которая указывает направление движения группы.

*Находить потайные двери - Spot Secret Doors*: при наличии этого умения гаргойл на экране приключений будет махать ручкой при приближении группы к тонкой стене.

*Чувство опасности - Danger Sense*: при наличии этого умения летучая мышь в верхней части экрана приключений начинает зевать, когда монстры могут видеть группу.

*Оружейник - Arms Master*: это умение увеличивает шансы персонажа нанести удар по противнику в ходе схватки. Чем выше уровень персонажа, тем лучше он проводит удары.

*Крестоносец - Crusader*: Позволяет входить в определенные области игры. Члены группы, которые этим умением не обладают, туда допущены не будут.

### Схватки

Во время Ваших приключений группе попытаются помешать полчища разных монстров и чудий. Во время схватки вместо иконок, связанных с продвижением на местности, появятся иконки для ведения схватки. Ниже дан их перечень:

*Быстрое сражение - Quick Fight (F)*: позволяет сражаться с противником с использованием текущей установки опций быстрого сражения. Если нажать на этой иконке указатель мышки - группа начнет наносить удары автоматически.

*Наложить заклинание - Cast (C)*: действует аналогично иконке в режиме приключений.

*Атаковать - Attack (A)*: атакует противника экипированным оружием персонажа.

*Применить - Use (U)*: вызывает экран снаряжения персонажа, в котором он может экипировать, удалить или применить предмет.

*Носить ножи - Run (R)*: если все пройдет хорошо - персонажи убегут в безопасное место неподалеку. Если плохо - группа может кое-кого недосчитаться.

*Блокировать - Block (B)*: персонаж попытается блокировать направленную против него очередную атаку.

*Опция быстрого сражения - Quick Fight Option (O)*: устанавливает вариант быстрой атаки персонажа. Вы можете указать ему следующие действия: атаковать, наложить выбранное заклинание, блокировать или убежать.

*Информация - Information (I):* действует аналогично иконке в режиме приключений.  
*Быстрая справка - Quick Reference (Q):* действует аналогично иконке в режиме приключений.

После начала схватки портрет самого быстрого персонажа в Вашей группе подсветится. У Вас будет возможность выбрать для него любую из перечисленных выше опций. Для этого нужно кликнуть мышкой на соответствующей иконке или нажать нужную клавишу на клавиатуре. После того, как Вы провели действие для самого быстрого игрока, подсветятся следующий и т. д.

Каждый раз, когда персонаж поражает монстра, на изображении последнего появляется кровавое пятно. Чем больше крови на экране, тем больше вреда удалось нанести противнику. Если Вы применяете предмет или заклинание, с помощью которого наносится вред определенного типа (холод, электричество и пр. ), то, соответственно, изменится и визуальный эффект поражения.

Если монстров несколько - Вы можете выбрать, против какого из них наносить атаку. Для этого нажмите 1, 2 или 3. Имя монстра-цели подсветится.

Обратите внимание: во время сражения можно обмениваться и экипировать предметы. Иногда эта возможность приходится весьма кстати, например, в тех случаях, когда монстры-противники могут быть поражены только определенным оружием. Для передачи оружия во время схватки кликните на портрете персонажа или нажмите его функциональную клавишу. После появления Экрана персонажа нажмите "I", чтобы добраться до его снаряжения.

Разрешается одновременно экипировать оружие дистанционного действия (лук, пращу и пр. ) и оружие ближнего боя (меч, топор. . . )

### Заклинания

Заклинания умеют накладывать следующие классы персонажей: клерики, друиды, колдуны, паладины, рейнджеры и лучники. Самые мощные заклинатели - колдуны и клерики. За ними следуют друиды, и далее - паладины, лучники и рейнджеры.

Для наложения заклинания персонаж должен располагать определенным количеством спелл-поинтов, а иногда и некоторым количеством драгоценных камней. Количество спелл-поинтов персонажа определяется, исходя из его статистик: для колдунов и лучников такой статистикой будет интеллект, для клериков и паладинов - сила личности. Что касается друидов и рейнджеров, для них определяющими чертами выступают и интеллект, и сила личности. Еще один важный фактор для определения количества спелл-поинтов - уровень персонажа.

В игре имеется два основных типа заклинаний - заклинания колдунов и заклинания клериков. Большая часть заклинаний клериков имеет ярко выраженный защитный характер. Заклинания колдунов атакующие и общего назначения. Колдуны и лучники могут применять только колдовские заклинания, а клерики и паладины - только клерикальные. Друиды и рейнджеры могут пользоваться обоими типами (с определенными ограничениями).

Многие заклинания, связанные с повышением способностей персонажей или воздействием на окружающую среду, имеют ограниченное время действия. Эти заклинания перестают действовать с наступлением рассвета или после того, как группа станет лагерем и отдохнет. Поэтому имеет смысл применять их сразу после наступления рассвета.

### Персонажи

Вы можете пройти игру, пользуясь предлагаемой заранее созданной группой. Она почти идеально подходит для этой цели. Если Вы захотите создать свою собственную - не мешаает принять во внимание следующие соображения:

во-первых, Вам необходим как минимум один хороший боец (рыцарь или паладин - Knight & Paladin), т. к. бойцы могут пользоваться практически любым оружием. В моей группе был и тот и другой, паладин может применять защитную магию, что позволяет экономить возможности клерика группы.

Очень важно включить в группу грабителя (Robber): он умеет вскрывать сундуки и открывать запертые двери. Помимо этого он неплохо дерется и стреляет из лука.

Следующими двумя персонажами должны стать Клерик и Маг (Cleric, Sorcerer), в этом случае Вы сможете пользоваться заклинаниями игры в полном объеме. Присутствие этих персонажей во время драк с крутыми монстрами просто жизненно необходимо.

Последним персонажем (в четвертой части игры их шесть) желательно сделать Лучника или Рейнджера (Archer или Ranger). Они неплохо сражаются и могут применять в ограниченном объеме магические заклинания как мага, так и клерика.

### О заклинаниях

К самым важным заклинаниям игры можно отнести Day of Sorcery (День магии) и Day of Protection (День защиты). Если их применить одновременно - группа получит дополнительную защиту против ловушек и ударов монстров. К этому добавляется эффект освещенности местности и ясновидение. Как только в Вашем распоряжении окажется достаточное количество спелл-поинтов, применяйте эти заклинания как можно чаще.

Очень важны лечебные заклинания:

Cure Disease - лечение болезни

Cure Poison - лечение яда

Raise Dead - оживление мертвого персонажа.

Для быстрого перемещения по игровому миру Вам понадобятся Town Portal (Городской Портал) и Lloyd's Beacon (Маяк Ллойда). Если в Вашем распоряжении есть два персонажа, способных применять заклинание маяка, - поставьте маяк рядом с зеркалом. Это даст Вам возможность значительно ускорить процесс попадания в необходимое место. После прохождения очередного подземелья примените порталное заклинание. Таким образом Вы сэкономите время на обратную дорогу.

Не менее важны заклинания мага Jump (Прыжок) и Teleport (Телепортация). Вы не сможете пройти игру без их применения.

Нет особой нужды в заклинаниях Protection from Elements, Holy Bonus, Heroism, Bless (все они включены в "пакет" Day of Protection, да и применение их пороэнь довольно долгое занятие). То же относится к Clairvoyance, Levitate, Power Shield (составные части Day of Sorcery).

Что касается боевых заклинаний - Вам не нужно учить все подряд, для начала вполне достаточно обучиться нескольким. Забудьте о Hypnotize, Sleep, Dragon Sleep, Finger of Death - мне ни разу не удалось получить сколько-нибудь полезный эффект после их применения. Наиболее полезные заклинания в этой области:

- Fiery Flail
- Sun Ray (самый сильный боевой spell клерика)
- Mass Distortion (снимает половину хит-поинтов монстра)
- Incinerate (против одного монстра)
- Inferno
- Mega Volts (против группы)
- Implosion (убивает практически любого зверя, у которого меньше 200 хит-поинтов)
- Star Burst (то же, но против группы).

#### Спелл- и Хит-поинты

Их число будет расти с ростом уровня Ваших персонажей. Помните, Вы всегда можете восстановить их во время отдыха группы. После того, как группа получит в свое распоряжение комплект лечебных spellов, Вам больше не придется отправляться для лечения в храмы (исключая вариант, когда персонаж получает пренеприятнейшую заразу под названием INSANE (Сумасшествие)). Города Вам понадобятся только для продажи добычи, ремонта снаряжения и тренировки персонажей.

#### Источники, фонтаны и святилища

Вы вполне можете обойтись без них, за исключением тех редких случаев, когда для выполнения конкретных заданий Вам понадобятся повышенные показатели Силы или Интеллекта (Might или Intelligence). В этом случае установите маяк Ллойда, отправьтесь к нужному источнику (фонтану, святилищу) и возвращайтесь обратно. При этом не стоит повышать характеристики всем персонажам: процесс отнимет слишком много времени. Кроме того, после отдыха персонажи теряют полученные "экстра"- возможности.

#### Общие рекомендации

Обыскивайте все: сундуки, постели, ящики, даже деревья. Время от времени Ваши поиски будут вознаграждены находками оружия, доспехов и пр. Продадите найденное кузнецам - будут деньги на жизнь.

При возможности повысить постоянные статистики персонажам (с помощью разных жидкостей, книг и пр.) поступайте в соответствии со следующим правилом:

- Интеллект (Intellect) - для мага
- Сила личности (Personality) - клерику
- Сила (Might) - делите между бойцами
- Скорость (Speed) - делите между бойцами
- Удача (Luck) - грабителю
- Выносливость (Endurance) - слабым персонажам
- Точность (Accuracy) - всем лучникам (поровну)

В таверне время от времени можно получить подсказки. Но сначала придется выпить, т. е. сначала Drink, далее - Tip или Rumours. Кроме этого, не мешает выслушивать посетителей за столами.

С помощью зеркал можно быстро путешествовать в башни, замки, города и шахты карликов.

#### Доспехи

ДОСПЕХИ	КЛАСС БРОНИ	ЦЕНА ПРОДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ	КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ											
				K	P	A	C	S	T	N	B	D	R		
Plate Armor	+10	1000	2000	X	X										
Plate Mail	+8	500	1000	X	X										



ДОСТПЕХИ	КЛАСС БРОНИ	ЦЕНА ПРО-ДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ	КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ											
				K	P	A	C	S	T	N	B	D	R		
Splint Mail	+7	300	600	X	X		X						X		
Chain Mail	+6	200	400	X	X	X	X		X				X		
Ring Mail	+5	100	200	X	X	X	X		X	X			X		
Scale Armor	+4	50	100	X	X		X						X		
Robes	+2	10	20	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Shield	+4	50	100	X	X		X		X		X		X		
Gauntlets	+1	50	100	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Helm	+2	30	60	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Boots	+1	20	40	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Cape	+1	100	200	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Cloak	+1	125	250	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		

#### Одноручное оружие

ОРУЖИЕ	ЦЕНА ПРОДА-ЖИ	ЦЕНА ПО-КУПКИ	УДАР В ХИТ-ПОИНТАХ	КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ											
				K	P	A	C	S	T	N	B	D	R		
Club	0, 5	1	1-3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Dagger	4	8	2-4	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	
Hand Axe	5	10	2-6	X	X	X			X	X	X	X	X	X	
Cudgel	7, 5	15	1-6	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Short Sword	7, 5	15	2-6	X	X	X			X		X		X		
Spear	7, 5	15	1-9	X	X	X			X	X	X	X	X	X	
Maul	15	30	1-8	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Nunchakas	15	30	2-6	X	X						X				
Cutlass	20	40	2-8	X	X	X			X		X		X		
Long Sword	25	50	3-9	X	X	X			X		X		X		
Mace	25	50	2-8	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Sabre	30	60	4-8	X	X	X			X		X		X		
Wakazashi	30	60	3-9	X	X						X				
Scimitar	40	80	2-10	X	X	X			X		X		X		
Broad Sword	50	100	3-12	X	X	X			X		X		X		
Flail	50	100	1-10	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Katana	75	150	4-12	X	X						X				

#### Двуручное оружие

ОРУЖИЕ	ЦЕНА ПРО-ДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ	УДАР В ХИТ-ПОИНТАХ	КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ											
				K	P	A	C	S	T	N	E	D	R		
Staff	20	40	2-8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Glaive	40	80	4-12	X	X	X			X	X	X		X		
Battle Axe	50	100	3-15	X	X	X			X		X		X		
Trident	50	100	2-12	X	X	X			X	X	X		X		
Hammer	60	120	2-10	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
Pike	75	150	2-16	X	X	X			X	X	X		X		
Bardiche	100	200	4-16	X	X	X			X	X	X		X		
Grand Axe	100	200	3-19	X	X	X			X		X		X		
Halberd	125	250	3-18	X	X	X			X	X	X		X		
Great Axe	150	300	3-21	X	X	X			X		X		X		
Naginata	150	300	5-15	X	X					X					
Flamberge	200	400	4-20	X	X	X						X		X	

### Метательное (стрелковое) оружие

ОРУЖИЕ	ЦЕНА ПРО- ДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ	УДАР В ХИТ- ПОИНТАХ	КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ									
				K	P	A	C	S	T	N	E	D	R
Sling	7, 5	15	2-4	X	X	X			X	X	X		X
Short Bow	12, 5	25	3-6	X	X	X			X	X	X		X
Crossbow	25	50	4-8	X	X	X			X	X	X		X
Long Bow	50	100	5-10	X	X	X			X	X	X		X

Где:

K - Рыцарь (Knight)

P - Паладин (Paladin)

A - Лучник (Archer)

C - Клерик (Cleric)

S - Колдун (Sorcerer)

T - Грабитель (Robber)

N - Нинзя (Ninja)

B - Варвар (Barbarian)

D - Друид (Druid)

R - Рейнджер (Ranger)

### Аксессуары

АКСЕССУАР	ТИП	КОЛИЧЕСТВО У ПЕРСОНАЖА	ЦЕНА ПРОДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ
Broach	Medal	2	125	250
Cameo	Medal	2	150	300
Charm	Medal	2	25	50
Medal	Medal	2	50	100
Scarab	Medal	2	100	200
Belt	Belt	1	50	100
Ring	Ring	2	50	100
Necklace	Necklace	1	500	1000
Pendant	Necklace	1	250	500
Amulet	Necklace	1	1000	2000

### Материалы для доспехов/оружия

МАТЕРИАЛ	ЦЕНОВОЙ КОЭФ- ФИЦИЕНТ	ДОСПЕХИ	ОРУЖИЕ	
		КЛАСС БРОНИ	ПОПРАВКА ПРИ НАНЕСЕНИИ УДАРА	ПОПРАВКА ПРИ ПОЛУЧЕНИИ УДАРА
Wood	1/10	-3	-3	-3
Brass	1/2	-2	-4	+3
Bronze	3/4	-1	-2	+2
Leather	1/4	+0	-6	-4
Glass	2	+0	+0	+0
Iron	2	+1	+2	+1
Coral	3	+1	+1	+1
Crystal	5	+1	+1	+1
Silver	5	+2	+4	+2
Lapis	10	+2	+2	+2
Pearl	20	+2	+2	+2
Amber	30	+3	+3	+3
Steel	10	+4	+6	+3
Ebony	40	+4	+4	+4
Quartz	50	+5	+5	+5
Gold	20	+6	+8	+4
Platinum	50	+8	+10	+6
Ruby	60	+10	+12	+6
Emerald	70	+12	+15	+7
Sapphire	80	+14	+20	+8
Diamond	90	+16	+30	+9
Obsidian	100	+20	+50	+10

### Магические свойства предметов

СВОЙСТВО	ТИП	УЛУЧШАЕТ	ЦЕНА ПРОДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ
Sharp	Accuracy	+3	+150	+300
Accurate	Accuracy	+5	+250	+500
Marksman	Accuracy	+10	+500	+1000
Precision	Accuracy	+15	+750	+1500
True	Accuracy	+20	+1000	+2000
Exacto	Accuracy	+30	+1500	+3000
Protection	Armor Class	+2	+100	+200
Armored	Armor Class	+4	+200	+400
Defender	Armor Class	+6	+300	+600
Stealth	Armor Class	+10	+500	+1000
Divine	Armor Class	+16	+800	+1600
Vigor	Hit Points	+4	+200	+400
Health	Hit Points	+6	+300	+600
Life	Hit Points	+10	+500	+1000
Troll	Hit Points	+20	+1000	+2000
Vampiric	Hit Points	+50	+2500	+5000
Clever	Intellect	+2	+100	+200
Mind	Intellect	+3	+150	+300
Sage	Intellect	+5	+250	+500
Thought	Intellect	+8	+400	+800
Knowledge	Intellect	+12	+600	+1200
Intellect	Intellect	+17	+850	+1700
Wisdom	Intellect	+23	+1150	+2300
Genius	Intellect	+30	+1500	+3000
Clover	Luck	+5	+250	+500
Chance	Luck	+10	+500	+1000
Winners	Luck	+15	+750	+1500
Lucky	Luck	+20	+1000	+2000
Gamblers	Luck	+25	+1250	+2500
Leprechauns	Luck	+30	+1500	+3000
Might	Might	+2	+100	+200
Strength	Might	+3	+150	+300
Warrior	Might	+5	+250	+500
Ogre	Might	+8	+400	+800
Giant	Might	+12	+600	+1200
Thunder	Might	+17	+850	+1700
Force	Might	+23	+1150	+2300
Power	Might	+30	+1500	+3000
Dragon	Might	+38	+1900	+3800
Photon	Might	+47	+2350	+4700
Buddy	Personality	+2	+100	+200
Friendship	Personality	+3	+150	+300
Charm	Personality	+5	+250	+500
Personality	Personality	+8	+400	+800
Charisma	Personality	+12	+600	+1200
Leadership	Personality	+17	+850	+1700
Ego	Personality	+23	+1150	+2300
Holy	Personality	+30	+1500	+3000
Quick	Speed	+2	+100	+200
Swift	Speed	+3	+150	+300
Fast	Speed	+5	+250	+500
Rapid	Speed	+8	+400	+800
Speed	Speed	+12	+600	+1200
Wind	Speed	+17	+850	+1700
Accelerator	Speed	+23	+1150	+2300
Velocity	Speed	+30	+1500	+3000
Spell	Spell Points	+4	+200	+400
Castors	Spell Points	+8	+400	+800
Witch	Spell Points	+12	+600	+1200
Mage	Spell Points	+16	+800	+1600

СВОЙСТВО	ТИП	УЛУЧШАЕТ	ЦЕНА ПРОДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ
Archmage	Spell Points	+20	+1000	+2000
Arcane	Spell Points	+25	+1250	+2500
Mugger	Thievery	+4	+200	+400
Burgler	Thievery	+6	+300	+600
Looter	Thievery	+8	+400	+800
Brigand	Thievery	+10	+500	+1000
Filch	Thievery	+12	+600	+1200
Thief	Thievery	+14	+700	+1400
Rogue	Thievery	+16	+800	+1600
Plunder	Thievery	+18	+900	+1800
Criminal	Thievery	+20	+1000	+2000
Pirate	Thievery	+25	+1250	+2500

#### Магическая защита/нанесение вреда для доспехов и оружия

СВОЙСТВО	ТИП	ЗАЩИТА	ВРЕД	ЦЕНА ПРОДАЖИ	ЦЕНА ПОКУПКИ
Acidic	Кислота/яд	+10	+2	+100	+200
Venomous	Кислота/яд	+15	+4	+200	+400
Poisonous	Кислота/яд	+20	+8	+400	+800
Toxic	Кислота/яд	+25	+16	+800	+1600
Noxious	Кислота/яд	+40	+32	+1600	+3200
Icy	Холод	+5	+2	+100	+200
Frost	Холод	+10	+4	+200	+400
Freezing	Холод	+15	+5	+250	+500
Cold	Холод	+20	+10	+500	+1000
Cryo	Холод	+25	+20	+1000	+2000
Flickering	Электричество	+5	+2	+100	+200
Sparking	Электричество	+7	+3	+150	+300
Static	Электричество	+9	+4	+200	+400
Flashing	Электричество	+12	+5	+250	+500
Shocking	Электричество	+15	+10	+500	+1000
Electric	Электричество	+20	+15	+750	+1500
Dyna	Электричество	+25	+20	+1000	+2000
Glowing	Энергия	+5	+2	+100	+200
Incandescent	Энергия	+7	+3	+150	+300
Dense	Энергия	+9	+4	+200	+400
Sonic	Энергия	+11	+5	+250	+500
Power	Энергия	+13	+10	+500	+1000
Thermal	Энергия	+15	+15	+750	+1500
Radiating	Энергия	+20	+20	+1000	+2000
Kinetic	Энергия	+25	+30	+1500	+3000
Burning	Огонь	+5	+2	+100	+200
Fiery	Огонь	+7	+3	+150	+300
Pyric	Огонь	+9	+4	+200	+400
Fuming	Огонь	+12	+5	+250	+500
Flaming	Огонь	+15	+10	+500	+1000
Seething	Огонь	+20	+15	+750	+1500
Scorching	Огонь	+30	+30	+1500	+3000
Blazing	Огонь	+25	+20	+1000	+2000
Mystic	Магия	+5	+5	+250	+500
Magical	Магия	+10	+10	+500	+1000
Ectoplasmic	-	-	-	+1250	+2500

#### Дополнительные названия оружия:

Dragon Slayer - x3 против драконов  
 Monster Masher - x3 против монстров  
 Undead Eater - x3 против НЕмертвых  
 Golem Smasher - x3 против големов  
 Bug Zapper - x3 против насекомых  
 Beast Bopper - x3 против животных

Система закланий претерпела незначительные изменения в сравнении с предыдущим томом игры. Ниже приведено их краткое описание.

#### Заклания клериков

##### Acid Spray

Кислотный туман. Действует на всех монстров, которые находятся перед группой. Каждый монстр получает 15 поинтов вреда.

### ***Awaken***

Отменяет состояние сна для всех членов группы.

### ***Beast Master***

Гипноз группы монстров. Последние теряют возможность двигаться до тех пор, пока не закончится действие заклинания.

### ***Bless***

Повышает класс брони персонажей на 1 за каждый уровень клерика.

### ***Cold Ray***

Удар абсолютным нулем. Вред: 2-4 пункта/ уровень клерика. Действует на всех видимых монстров перед группой.

### ***Create Food***

Создает 1 пакет пищи для каждого члена группы.

### ***Cure Disease***

Снимает с персонажа состояние болезни (*DISEASED*).

### ***Cure Paralysis***

Снимает состояние паралича (*PARALYZED*) с персонажа.

### ***Cure Poison***

Снимает состояние отравления (*POISONED*) с персонажа.

### ***Cure Wounds***

Магически лечит 15 пунктов.

### ***Day of Protection***

Одновременно применяются заклинания:

- *Light*

- *Protection from all elements*

- *Heroism*

- *Holy Bonus*

- *Bless*

Стоимость - 75 спелл-пунктов.

### ***Deadly Swarm***

Посылает рой насекомых. Вред - 25 пунктов каждому монстру.

### ***Divine Intervention***

Лечит всю группу полностью, за исключением состояния *ERADICATION*.

### ***Fiery Flail***

Поток пламени. Вред - 100 пунктов. Цель - один монстр.

### ***First Aid***

Магически лечит 6 пунктов одному персонажу.

### ***Flying Fist***

Не очень сильный удар по монстру - 6 пунктов физического вреда.

### ***Frost Bite***

Отбирает телесное тепло монстра. Вред - 35 пунктов холода.

### ***Heroism***

Временно увеличивает уровень персонажа на 1 за каждый уровень клерика.

### ***Holy Bonus***

Увеличивает вред наносимый противнику на 1 за каждый уровень клерика.

### ***Holy Word***

Полностью уничтожает магию, которая движет НЕмертвыми монстрами, превращая последних в пыль.

### ***Hypnotize***

Гипнотизирует группу монстров. Они становятся неподвижными, пока не переборят действие заклинания.

### ***Light***

Заполняет подземелье ровным светом. Длительность - день или до отдыха группы.

### ***Mass Distortion***

Увеличивает массу противников, снимая у них при этом половину хит-пунктов.

### ***Moon Ray***

Отбирает у каждого видимого монстра 30 пунктов. В то же время каждый персонаж группы получает лечение в 30 пунктов.

### ***Nature's Cure***

Лечит персонажу 25 пунктов.

### ***Pain***

Раздражает болевые центры в мозгу, причиняя 8 пунктов физического вреда.

### ***Power Cure***

Лечит персонажу от 2 до 12 пунктов за каждый уровень клерика.

### ***Prot. from Elements***

Уменьшает вред, получаемый группой, при воздействии против нее элементами. Заклинатель должен выбрать тип элемента, против которого применяется заклинание.

### ***Raise Dead***

Снимает с персонажа состояние смерти (*DEAD*).

**Resurrect**  
 Снимает с персонажа состояние **ERADICATED**.  
**Revitalize**  
 Снимает с персонажа состояние слабости (**WEAK**).  
**Sparks**  
 Обволакивает монстров заряженным облаком. Вред - 2 пункта электрического воздействия за каждый уровень заклинателя.  
**Stone to Flesh**  
 Снимает с персонажа состояние окаменелости (**STONED**).  
**Sun Ray**  
 Выпускает интенсивный солнечный луч в монстров перед заклинателем. Вред - 200 пунктов энергии для каждого из монстров.  
**Suppress Disease**  
 Замедляет воздействие болезни (**DISEASED**).  
**Suppress Poison**  
 Замедляет воздействие яда (**POISONED**).  
**Town Portal**  
 Телепортирует группу в город по Вашему выбору.  
**Turn Undead**  
 Ослабляет магию, которая движет НЕМертвыми. Вред - 25 пунктов.  
**Walk on Water**  
 Позволяет группе ходить по воде.  
**Заклинания магов**  
**Awaken**  
 Пробуждает всех персонажей группы из состояния **SLEEP**.  
**Clairvoyance**  
 Заставляет две головы гаргойлов давать совет при принятии решения типа YES/NO.  
**Dancing Sword**  
 Создает сотни клинков, которые обрабатывают противника, причиняя от 6 до 14 пунктов вреда за каждый уровень персонажа.  
**Day of Sorcery**  
 Включает в себя одновременное применение следующих заклинаний:  
 - **Light**  
 - **Levitate**  
 - **Wizard Eye**  
 - **Clairvoyance**  
 - **Power Shield**.  
**Detect Monster**  
 Показывает расположение ближайших к группе монстров.  
**Dragon Sleep**  
 Заставляет дракона уснуть. Действует так же, как заклинание **Sleep** на людей.  
**Elemental Storm**  
 Обрушивает на монстров перед группой шторм из элементарных (не путать с элементарными!) частиц. Наносит каждому вред в 150 пунктов. Тип вреда определяется случайным образом.  
**Enchant Item**  
 Придает предмету магическое свойство. Чем выше мастерство заклинателя, тем выше шанс, что заклинание будет иметь успешный исход.  
**Energy Blast**  
 Сгусток чистой энергии. Наносимый вред - 2-6 пунктов Энергетического вреда за каждый уровень мага.  
**Etherealize**  
 Переносит группу на один квадрат вперед, обходя встречные преграды. Это заклинание может помочь в тех случаях, когда не срабатывает телепортация.  
**Fantastic Freeze**  
 На мгновение понижает температуру вокруг монстров до абсолютного нуля. Наносит 40 пунктов вреда Холодом.  
**Finger of Death (Палец Смерти)**  
 Экологически чистое убийство - бескровное убийство противника.  
**Fire Ball**  
 Создает огненный взрыв посреди группы монстров, нанося от 3 до 7 пунктов вреда Огнем за каждый уровень мага.  
**Golem Stopper**  
 Частично прекращает действие магии, управляющей големом. Вред - 100 пунктов.  
**Identify Monster**  
 Определяет состояние монстра, с которым сражается группа.  
**Implosion**  
 Создает внутри монстра гравитационный центр, уничтожая почти всех монстров, за исключением наиболее мощных. Наносит 1000 пунктов Энергетического вреда.

### ***Incinerate***

Выстреливает поток огня в одного из монстров. Вред - 250 очков Огненного вреда.

### ***Inferno***

Обволакивает одну группу монстров магическим пламенем, нанося каждому по 250 очков вреда Огнем.

### ***Insect Spray***

На группу монстров обрушивается дождь из яда, который специально предназначен для уничтожения насекомых.

### ***Item to gold***

Обращает предмет в деньги. Выход золота эквивалентен стоимости предмета. Умение торговаться в расчет не принимается.

### ***Jump***

Переносит группу через один квадрат, если на пути нет преград (физических или магических). Не применим во время схваток.

### ***Levitate***

Делает группу невесомой, предотвращая падение персонажей в ямы, дыры и пр.

### ***Light***

Заливает подземелье ровным светом. Действие заклинания прекращается после отдыха группы.

### ***Lightning Bolt***

Молния. Наносимый вред - 4-6 очков за каждый уровень мага.

### ***Lloyd's Beacon***

Маяк Ллойда - для обозначения места в игре и последующего возврата к нему из любой точки. При первом применении застолбите место. При последующих - возвращение к маяку. Что очень важно: у каждого из персонажей - свой маяк!

### ***Magic Arrow***

Выстрел магической стрелой, наносит 8 очков вреда Магией.

### ***Mega Volts***

Улучшенная версия молнии (*Lightning Bolt*), наносится 150 очков электрического вреда группе монстров.

### ***Poison Volley***

Залп 6 ядовитыми стрелами в сторону, куда группа обращена лицом. Каждая стрела наносит 10 очков ядовитого вреда.

### ***Power Shield***

Уменьшает величину наносимых по группе ударов на уровень мага.

### ***Prismatic Light***

Загадочные лучи, которые наносят 80 очков вреда случайного типа.

### ***Recharge Item***

Восстанавливает от 1 до 6 зарядов в магическом предмете. Существует риск уничтожения самого предмета.

### ***Snapmetal***

Осыпает противника острыми обрезами металла, нанося 2 очка физического вреда за каждый уровень мага.

### ***Sleep***

Усыпляет на определенное время группу монстров.

### ***Star Burst***

Производит в группе монстров мощный взрыв, причиняя 500 очков физического вреда каждому чудовищу.

### ***Super Shelter***

Позволяет отдыхать без угрозы внезапного нападения монстров.

### ***Teleport***

Переносит группу на расстояние до 9 квадратов, преграды не мешают.

### ***Time Distortion***

Сворачивает время, давая группе возможность сбежать из драки.

### ***Toxic Cloud***

Обволакивает группу монстров ядовитым газом, нанося 10 очков ядовитого вреда.

### ***Wizard Eye***

Позволяет взглянуть на окружающую местность с высоты птичьего полета.

Ну вот, теперь переходим непосредственно к описаниям прохождения отдельных частей.

## **MIGHT & MIGHT 4: CLOUDS OF XEEN**

### **О неприятном**

Чудище по имени *BUG* не обошел стороной и 4-й томик игры. На этот раз проблемы время от времени возникают с функцией "Save As" (сохранение игры под новым именем). В большей части случаев проблема не возникает, но при использовании "Save As" при нахождении в подземелье существует вероятность, что подземелье вернется к исходному состоянию. С одной стороны, это означает, что в нем опять появятся собранные Вами сокровища, а с другой - кому хочется драться по новой с теми же чудищами?

В игре есть несколько мест, куда группа не может попасть: подземелья, башни, пирамиды и пр. Причин для возмущения быть не должно - это задел для объединенной игры *WORLD OF XEEN*, в которую войдут 4-й и 5-й том *Might & Magic*.

Ко всему прочему, Вы не сможете перенести в игру Вашу группу из *Might and Magic* III, несмотря на то, что концовка третьего тома это предполагала.

### Защита

При первом выходе из города необходимо ввести пароль - слово из руководства. В природе существует достаточно много взломщиков для этой игрушки. Если Вы принадлежите к той категории населения, которая "делает вид, что платят", - пользуйтесь ими.

### Как подготовиться к важным схваткам

С помощью заклинаний Маяк Ллойда и Городской Портал:

- 1) Дождитесь времени 5:00 *AM* (чтобы в полной мере воспользоваться днем)
- 2) *Nightshadow* - напейтесь из источника (+10 Level)
- 3) *Vertigo* - напейтесь из источника (Max HP)
- 4) *Rivercity* - напейтесь из источника (+100 SP) (некоторые персонажи могут пить дважды)
- 5) *Asp* - напейтесь из источника (+100 HP)
- 6) *Winterkill* - напейтесь из источника (+50 *Might*)
- 7) Наложите заклинания "*Day of Protection*" и "*Day of Sorcery*"

### Стратегия

Первым делом в г. *Vertigo* посетите главу местной администрации (mayor), после чего исследуйте сей град и очистите его от нечисти. В результате у Вас появятся средства на покупку заклинаний и оружия. На деньгах не экономьте - их будет предостаточно. Не забывайте покупать пищу. Набравшись опыта и потренировав группу в *Tylon's Training*, можете отправляться на природу. Кстати, не забудьте обучить двух персонажей вторичному умению *Pathfinding* для хождения по лесу.

Выйдя из *Vertigo*, отправляйтесь в шахты карликов (*Mines of the Dwarves*). В них Вы найдете кучу денег и повысите статистики персонажей. В этом Вам помогут магические бочонки. После прохождения четырех шахт Вы сможете попасть в башню ведьм *Witch Tower*, которая находится на лугу *Toad Meadow*. Также можете попытаться освободить *Celia* в лесу ходячих мертвецов (*Forest of the Walking Dead*). Я рекомендую выполнить эти три квеста: убить короля карликов, найти *Alacorn* и освободить *Celia* до того, как Вы отправитесь в следующий город - *Rivercity*.

В г. *Rivercity* Вы можете попытаться одержать победу над Колдуньями (будьте осторожны, это достаточно мощные противники). Если Ваша группа недостаточно сильна - вернитесь сюда позже. Т. к. теперь в Вашем распоряжении имеется золото из шахт карликов (там можно собрать около 90. 000, если включить в сумму стоимость добычи), Вы можете приобрести умения *Swimming* (плавание - необходимо всем персонажам) и *Mountaineering* (Альпинизм - достаточно обучить двух персонажей). После этого Вы сможете бродить по речкам и горкам. Умение *Navigation* (Навигация) может пригодиться в пустыне. Не пытайтесь одержать победу над рыцарями *Yang Knights*, пока они Вам не по зубам. В *Rivercity* Вы можете натренировать Ваших персонажей до 15-го уровня (это отнимет у Вас достаточно много времени).

Неплохо бы посетить оставшиеся три города с целью покупки важнейших заклинаний.

После этого Вы станете достаточно сильными, чтобы побродить за пределами городов, исследовать большинство подземелий. Пришло время зарабатывания денег и опыта с помощью решения второстепенных квестов. Они требуют не так много усилий, а в результате группа получает значительное повышение способностей.

Если Вы еще этого не сделали - отправляйтесь в храм *Yak* за эликсиром восстановления (*Elfixir of Restoration*). Теперь это не составит для Вас особой сложности. Другие полезные места:

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| - Castle Baserji             | - Cave of Illusion    |
| - Northern Sphinx            | - Volcano Cave        |
| - Tomb of a Thousand Terrors | - Tower of High Magic |
| - Golem Dungeon              | - Dragon Cave         |
| - Darzog's Tower             | - Castle Burlock      |
| - Newcastle                  |                       |

Подробности посещения - см. ниже.

Один предварительный намек - будьте особенно внимательны в пещере Дракона (*Dragon Cave*). Как только заметите очередного дракона, применяйте заклинание телепортации, чтобы перенестись к нему поближе. В этом случае он не сможет плеваться в Вас огнем и прочей гадостью. Драконы - сильные зверюги, но МЕДЛЕННЫЕ.

После того, как разделаетесь с главным нехорошим персонажем - лордом *Lord Xeen*, Вы сможете побродить вокруг, завершая выполнение второстепенных квестов (одна особенность - последняя из Ваших запомненных игр пропадет!).



### Упорядоченный сценарий прохождения игры

Ваша цель в игре - убить лорда *Lord Xeen*. Для чего Вам нужно попасть в его замок, имея при себе меч *Xeen Slayer Sword*. Этот меч лежит в развалинах замка *Newcastle*. Вы должны отстроить *Newcastle*, чтобы его взять.

Для этого Вам необходимо выполнить следующие действия:

- купить *Newcastle* (получить *Deed* to *Newcastle* у *Taxman* в C4, 11/12 за 50000 Gold)
- добыть 5 мегакредитов короля *King's Megacredits* в храме *Temple of Yak*
- прийти к *Master Builder* в *Castle Burlock* (Level 1, 2/7) и купить стены замка за 5 *King's Megacredits*
- отправиться в *Newcastle* и получить *Stone of Terror*
- попасть в *Tomb of a Thousand Terrors* и добыть еще 5 *Megacredit*
- пройти к *Master Builder* и прикупить башню замка
- пройти в *Newcastle* и получить *Golem Stone of Admittance*
- если у Вас еще нет 5 мегакредитов - войдите в *Golem Dungeon* и возьмите их
- освободите *Crodo* в башне *Darzog's Tower* (см. ниже)
- пройдите к *Artemus* и получите *Excavation Permit*
- пройдите к *Master Builder* и купите подземелье для своего замка
- пройдите в *Newcastle*, спуститесь в подземелье и найдите *Xeen Slayer Sword*.

Замок *Castle Xeen* находится в облаках над башней *Darzog's Tower*, поэтому:

- пройдите в *Cave of Illusion* и получите ключ *Key to the Tower of High Magic*
- пройдите в *Tower of High Magic* и получите ключ *Key to Darzog's Tower*
- пройдите в *Darzog's Tower* и освободите *Crodo*
- возьмите *Xeen Slayer Sword* в подземелье *Newcastle* (см. выше)
- заберите на башню *Darzog's Tower* и войдите в облачный мир *Cloud World*
- выиграйте 4 игры (*Might, Accuracy, Endurance, Speed*)
- поменяйте 4 куклы на куклу *Original Lord Xeen Cupie Doll*
- войдите в замок *Castle Xeen*
- уничтожьте четыре машины для разоружения ловушек
- заберитесь на уровень *Level 4*
- убейте любимчика *Xeen's Pet*
- вооружите самого быстрого персонажа мечом *Xeen Slayer Sword*
- встретьтесь с лордом *Xeen* и сделайте с ним ЭТО.

После расправы с *Lord Xeen* (заслуженной) Вы можете продолжить бродить по игре и разрешать оставшиеся квесты. Вы также можете закончить игру. Если Вы прикоснетесь к 6-му зеркалу, то обнаружите, что Скипетр *Scepter of Temporal Distortion* и зеркало не совместимы. Это касание уничтожит замок *Castle Xeen*. Ваша группа вернется в замок *Castle Burlock*, где будут продемонстрированы ее славные деяния. В конце концов, Вам сообщат Ваш конечный показатель. На этом все.

### **ГОРОДА**

#### *Vertigo*

Ваша первая задача - избавиться город от монстров (более подробные инструкции Вы можете получить у паука в 14/5). Для этого Вам не нужно уничтожать всех монстров (*Bugs* и *Slimes*), Вы просто можете отправиться к складу в северо-западном углу и открыть ящик в 9/22. Вы обнаружите в нем записку. Можете вернуться к майору за наградой (4000 Gold + 50 Gems). В *Vertigo* Вы можете обучиться *Mapmaking* (8/16) и *Pathfinding* (25/26). После выполнения первой задачи - можете восстановить хит-поинты у источника в 14/17. Зарегистрируйтесь в местной гильдии в 16/11. Другие места: *Tavern* (24/5), *Blacksmith* (8/4), *Training* (10/11), *Guild* (20/13), *Bank* (26/17), *Temple* (15/28), *Travel Mirror* (14/10). При поиске среди деревьев можно отыскать чуток золота.

#### *Rivercity*

Это самый большой город Ксина. Основные места: *Tavern* (24/16), *Blacksmith* (24/9), *Temple* (6/21), *Bank* (25/3), *Guild* (6/30), *Training* (12/12), *Travel Mirror* (19/18). Вы можете обучиться *Swimming* (19/23), *Mountain Climbing* (30/30), *Navigation* (для путешествий по пустыне - 22/30), *Arms Master* (30/3) и *Bodybuilding* (30/1, повышает силу). Станьте членом местной гильдии в 25/27. Вы найдете *Barok* в 25/20, который предложит Вам вернуть его *pendant*, которым завладела колдунья *Sorceress* (к ним можно добраться через дом гильдии). Сам *pendant* находится в сундуке в 1/20, к нему прилагается сумма 800 Gold. В другом сундуке в (2/20) - 5000 Gold + 200 Gems. Пусть Вас не волнует дверь в 6/17. За ней множество сундуков, в которых Вы найдете всего лишь 1 Gold и 1 Gem. У грабителей *Robbers* есть два ценных сундука - в 7/3 (5000/100) и в 1/3 (1000 Gold + тиара для *Princess Roxanne*, см. *Castle Burlock*). Некоторые предметы могут быть найдены среди деревьев. В задней части тренировочной площадки *Training Ground* имеется дверь, которая приведет Вас к рыцарям *Yang Knights* (достаточно сложные ребята). В 6/8 расположен тайный проход, за которым Вы встретитесь опять с рыцарями *Yang Knights*. Покажите им, насколько они неправы, и возьмите в сундуке 50000 Gold. Еще один сундук - в 2/8: 5000 Gold, 100 Gems. Источники (*Well*) в 5/19 и 14/1 всегда будут отравленными, а вот источник в 14/18 даст Вам 100 Spell Points после того, как Вы вернете *pendant* владельцу - *Barok*.

### Asp

В Asp Вам нужно уничтожить преобразователь *transformer* в 8/15. При этом Вы освободите город и восстановите магию источника - (+100 *Hit Points*). Чтобы это проделать, Вам предварительно нужно сделать голубыми юго-восточный и северо-западный шар на главной площади (прикоснитесь к ним). Для того, чтобы приблизиться к *transformer*, не наступайте на телепортационные квадраты (разберетесь сами, это несложно). После уничтожения *transformer* получите 50000 *Experience Points*. Вы обнаружите кристаллы для *Falagar* в 8/11. Три важных места: вступите в гильдию в 6/7, *Guild* в 2/1, *Travel Mirror* в 12/1.

### Nightshadow

Основная деятельность группы в *Nightshadow* - уничтожение графа *Count Draco* (1/14). Для этого поставьте на трех солнечных часах (*sundials*) 9 и дождитесь ночи (отдохните). Откройте гроб и убейте его (просто сказывается, да...). Получите 50000 *Experience Points* и 99999 *Gold*. Источник в 7/7 временно повысит Вам уровень на 10 (после победы). Гильдия находится в 12/4, регистрация - в 14/11. Зеркало - в 10/3.

### Winterkill

Ваша задача в этом городе - прогнать призраков. Для этого группе потребуется вся наличная магия. Призраки обладают иммунитетом практически к любому типу оружия, так что приготовьтесь драться магией. Лучшее всего подойдут заклинания *Fiery Fails* и *Incinerate* против одиночных призраков, а против групп - *Inferno* и *Holy Word*. Кое-какую помощь можно получить в разбитых бутылках. Они расположены в 5/5, 6/3, 9/8 и 14/5 и содержат по 3 *Potions of Holy Word* каждая. Итак, уничтожьте всех призраков, после этого ударьте в южный гонг в 13/1 и отправьтесь к майору. Повторите эти действия еще два раза. Сначала Вы получите *Spirit Bones*, потом *Spirit Polter Fools* и, наконец, *Ghost Riders*. В 14/7 имеется тайный проход, за которым Вас поджидают очередные призраки. Если ударите в гонг до того, как уничтожите всех призраков, - ВСЕ призраки вернутся. Для восстановления магии источника Вы должны ударить по два раза в северные гонги. Источник даст Вам +50 *Might* (очень пригодится впоследствии). Гильдия расположена в 7/1. Регистрация - в 1/8. Зеркало *Travel Mirror* - в 10/14.

### Shangri-La

Этот город расположен под вулканом. Вы можете попасть в него с помощью зеркал *Travel Mirror* или через пещеру *volcano cave* в E1, 15/2. Источник в центре (7/8) даст Вашим питомцам +1 *Level* навсегда. В гильдии в 0/7 Вы сможете научиться всем существующим заклинаниям. В 0/3 Вы сможете получить все 17 вторичных умений за круглую сумму в 100000 *Gold*. Регистрация членства гильдии - в 0/11 (почти даром, сэр!!!). Остальные места: *Temple* (15/3), *Blacksmith* (14/8), *Tavern* (14/13).

## **ВНЕ ГОРОДОВ**

Ниже приведен перечень мест, где группа может набраться опыта:

- *Barbarian's Camps* (A3, 8/14; C2, 1/8): 25000
- *Sprite Nest* (D3, 3/1): 10000
- *Observation Post for the Orcs* (E3, 14/13): 1000
- *Orc Outposts* (E2, 9/2; F3, 12/14): 1000
- *Shrine to the Undead* (E4, 9/14): 5000
- *Evil Ranger Camp* (C4, 1/11): 10000
- *Archer's Camp* (B4, 10/12): 20000
- *Orc Caves* (F2, 12/5; F2, 13/3): 10000

Рукописи заклинания *Enchant Item* находятся в бутылках в следующих местах: D3, 8/3; D3, 13/11; E3, 4/8; F3, 14/4; D3, 11/1.

Некоторые другие предметы в бутылках: в D4, 10/3; D4, 1/2; D4, 12/10.

## **ПОДЗЕМЬЯ**

### Шахты карликов

Имеется 5 обычных и 4 глубинных шахты (*Dwarf Mines*). Шахты с 1 по 5 имеют выход на поверхность. Вы можете попасть во все шахты с помощью повозок или зеркал (скажите зеркалу "Mine 3", "Theta"). Названия глубинных шахт - "Alpha", "Theta", "Kappa" и "Omega". В шахтах имеется множество сокровищ - порядка 80000. Обыщите их внимательно. Время от времени Вам будут встречаться ядовитые ловушки, так что прихватите с собой зелье, которое можно получить у *Myra the Herbalist*. В некоторых ящиках прячутся тигровые кроты (*Tiger Moles*), зато в других можно найти ценное оружие. В бочонках содержится жидкость, улучшающая статистики на 2 единицы. Цвет жидкости означает следующее:

- Желтый (Yellow) - *Accuracy*
- Зеленый (Green) - *Endurance*
- Красный (Red) - *Might*
- Голубой (Blue) - *Personality*
- Белый (White) - *Luck*
- Оранжевый (Orange) - *Intellect*
- Фиолетовый (Purple) - *Speed*

В шахтах можно получить следующие умения:

- Direction Sense (Mine 5, 8/5)
- Danger Sense (Mine 3, 5/11)

Царь карликов Dwarf King находится в шахте Omega в 30/26 (в северо-западной части). Чтобы до него добраться, группе придется пройти сквозь множество ядовитых ловушек и потайных проходов. Отдыхайте почаще, чтобы восстанавливать здоровье и хит-поинты.

#### Cave of Illusion (Пещера иллюзий)

Важнейший предмет в Cave of Illusion - ключ к башне высшей магии (Key to the Tower of High Magic). Вы можете получить его за 300 Gems на уровне 4, 7/14. Но сначала Вам предстоит убить водяных големов Water Golems в пещере (кстати, Вы можете в ней спать - вода не настоящая). Черепа повысят Вам статистики в обмен на драгоценные камни. Для того, чтобы пройти все черепа, группе потребуется около 2000 gem. В связи с этим не мешает предварительно посетить замок Castle Basenji. И пусть Вас не беспокоят миражи с оружием - это всего лишь иллюзии. Водовороты выполняют роль телепортеров в другие регионы пещеры, попытайтесь в них не попадать. В месте на уровне 4 14/13 имеется затычка. Чтобы ее вынуть, Вам понадобится очень сильный персонаж. Вот и пришло время воспользоваться маяком Ллойда. Обозначьте место, телепортируйтесь в Winterkill, попейте из источника и возвращайтесь назад. После того, как Вы вытнете затычку, пещера осушится и Вы сможете открывать сейфы (в юго-восточной части уровня 4 имеется потайная пещера. Вы можете попасть в нее с помощью телепортера. В ней есть еще один сейф. ) Имейте в виду - после осушения пещеры группу будут бить ловушки с копиями. Кстати, сейфы находятся под защитой стражей.

#### Volcano Cave (Вулканическая пещера)

Вход в пещеру - в центральной части огромного вулкана (E1, 15/2). Ее населяют дьяволы и демоны (Devils и Demons), для разборок с ними персонажи должны обладать высоким уровнем. Единственный проход по пещере выведет Вас в город Shangri-La (Level 3, 9/10). Применяйте в нужных местах заклинание Jump - иначе зажаритесь. Вам будут встречаться по пути переключатели - переключайте их всех: этим Вы создадите проход в лавовых полях. Два специфичных места : в Level 1, 9/9 имеется череп, который даст Вам 250000 Experience Points. Чтобы подобраться к нему, примените заклинание телепортации. Для того, чтобы выдержать жар, примените заклинание Day of Protection или Protection against Elements. Второе место: на уровне 1 имеется несколько сундуков. Из них только один содержит сокровище - 90000 Gold and 666 Gems (в 13/15), остальные взрываются.

#### Dragon Cave (Пещера драконов)

Самая трудная часть во всей игре. Пещера забита сокровищами, которые охраняют драконы. С помощью чтения книжек Books of Lore Вы значительным образом повысите опытность персонажей. Пусть Вас не волнует Dragon Tax (Драконий налог), который Вам придется уплатить. Значительно более ценные сокровища ждут Вас. Наиболее оптимальный способ сражения с драконами: медленно продвигайтесь вперед, как только обнаружите вдалеке дракона - немедленно телепортируйтесь к нему. Это убережет группу от вреда, который дракон может нанести при сближении. Ваши бойцы к этому моменту должны быть достаточно сильными, чтобы справиться с драконом за один раунд. Не забывайте применять заклинания Day of Protection и Day of Sorcery.

Что касается книжек:

- Book 1 в 16/0: 50000 Experience
- Book 2 в 0/31: 100000 Experience
- Book 3 в 31/31: 150000 Experience
- Book 4 в 22/16: 200000 Experience
- Book 5 в 27/0: 500000 Experience
- Искусство Art of Taxation в 27/1: 500000 Experience

Чтобы прочесть все книги, Вы должны обладать мощным интеллектом. Повысить его можно с применением маяка Ллойда в следующих источниках: B3, 15/4 и D3, 8/9. В большинстве случаев Вы все равно не сможете прочесть Book 5 и The Art of Taxation, т. к. они требуют показатель интеллекта на уровне 180. Это возможно только в том случае, если в Вашем распоряжении имеется множество магических аксессуаров и оружия, которые повышают Ваш IQ (коэффициент умственного развития).

#### Ancient Temple of Yak (Древний храм Yak)

Камень для храма Temple of Yak даст Вам Mirabeth (D4, 12/3). Вы должны попасть в него, чтобы раздобыть по меньшей мере 5 Megacredits, и для того, чтобы найти эликсир Elixir of Restoration. Применяйте Levitate или Day of Sorcery, чтобы уберечь группу от ловушек. Есть несколько переключателей, которые нужно переключить, чтобы открыть проходы. Переключить нужно все переключатели, некоторые из них - по 3 раза. Пользуйтесь заклинанием Wizard's Eye, чтобы наблюдать за открытием проходов. Есть также четыре алтаря (2/6, 2/17, 27/25, 25/7). Их нужно уничтожить - получите по 5000 Experience Points за каждый. В четырех гробах coffin (в 2/4, 28/23, 27/27 и 2/28 с Yak Master) хранятся важные предметы. Монстров типа Yak Liches убивать тяжело, а их предводителя Master - еще тяжелее. Воспользуйтесь святой водой (Holy Word Potions из Winterkill) или соответствующим заклинанием. Водоем Pool в 14/8 повысит Personality на 5 (а заодно отравит или напоит алкоголем). Водоем в 19/8

прибавит 5 к Endurance. Это не срабатывает для всех персонажей (непонятно почему?). Водоем в 25/26 даст 25000 Experience Points и при этом убьет персонаж (воспользуйтесь только в том случае, если располагаете заклинанием Raise Dead). В храме имеется 8 мегакредитов короля - в 27/22, 27/28, 13/9, 15/9, 18/9, 20/9, 23/9, 27/9. Вам нужно не менее пяти. Кроме всего прочего, здесь Вы можете выучить следующие заклинания:

- Acid Spray (4/5)
- Hypnotize (30/3)
- Light (6/11)
- Sparks (0/5).

Эликсир Elixir of Restoration находится в 30/25.

#### Tomb of a Thousand Terrors (Гробница тысячи ужасов)

Вы можете получить камень Stone of a Thousand Terrors у Taxman в Newcastle. В Tomb of a Thousand Terrors имеется 9 мегакредитов: в 17/29, 17/15, 11/30, 1/16, 6/9, 13/13, 19/9, 6/9, 13/5. Вы можете повысить статистики персонажей (+5) с помощью сока Tomb Juice, цвета означают следующее:

- Желтый (Yellow) - Accuracy
- Зеленый (Green) - Endurance
- Красный (Red) - Might
- Голубой (Blue) - Personality
- Белый (White) - Luck
- Оранжевый (Orange) - Intellect
- Фиолетовый (Purple) - Speed

В 3/5 имеется телепортер, который переносит группу в центральную часть подземелья. Перебейте монстров, заставьте мегакредитами и выпейте сок Tomb juice. Вернуться ко входу в подземелье можно с помощью телепортеров в 8/9 или 17/9.

#### Golem Dungeon (Подземелье големов)

Taxman в Newcastle даст Вам камень для входа - Golem Stone of Entrance. Подземелье Golem Dungeon - самое запутанное во всей игре. Оно состоит из 4 секций: Wood (дерево), Stone (камень), Iron (железо) и Diamond (алмаз). Следуйте инструкциям, которые дает статуя: в деревянной секции Вы должны с помощью переключателей закрыть проходы и телепортировать назад. В каменной секции нажимайте на все кнопки, пока все шесть камней (rock) не станут видимыми. В железной переключите первые четыре переключателя - это должно открыть потайные проходы. Переключатель в 19/25 активировать телепортер в 22/25, который перенесет группу в 15/25. Телепортер в 15/29 переправит Вас в алмазную секцию. Это достаточно сложная часть игры. Алмазные големы имеют по 1000 хит-поинтов. Применяйте против них заклинание Mass Distortion, а когда они подослабнут - добивайте заклинанием Incinerate и клинками. Неплохо работает и заклинание Golem Stopper. После того, как прикончите первую порцию Diamond Golem, откройте потайной проход в 19/9 и убейте еще четырех. Еще один телепортер в 29/9 перенесет Вас в 29/1. Расправьтесь с несколькими големами и возьмите в сундуке в 22/1 камушки - 3000 Gems. Статуя в 13/1 наградит Вас званием Master of Golems и добавит 1 к уровню (постоянно). Телепортер в 13/2 перенесет группу к выходу. Мегакредиты находятся в: 4/1, 6/1, 11/22, 11/28, 17/17, 22/28, 22/22, 15/12, 15/6, 11/9, 30/6, 30/12, 18/4, 27/4. Не забудьте отремонтировать все оружие - оно давно уже сломалось об алмазных големов.

#### **БАШНИ**

##### Witch Tower (Башня ведьм)

В этой башне группа сможет разжиться драгоценными камнями, весьма ценными предметами и заклинаниями. Ключ для входа можно получить у Valia в F4, 9/3. Освободите мальчиков в Level 1, 3/8, Level 2, 11/8, Level 3, 7/8 и Level 4, 4/10. После этого каждый из персонажей получит 5000 Experience Points. Последний мальчишка сообщит Вам пароль - "Rosebud". Котлы содержат в себе предметы. Некоторые из них повышают характеристику одного персонажа на 1 (Level 3, 6/8, Level 3, 7/7, Level 4, 4/7, Level 4, 4/9). Если Вы скажете пароль черепу в Level 4, 10/6, то последний откроет тайный проход и Вы сможете получить Alacorn (7/4). На уровне Level 3 Вы сможете выучить следующие заклинания:

- Beast Master (4/6)
- Pain (4/10)
- Clairvoyance (5/5)
- Lightning Bolt (10/6)
- Sleep (5/11)
- Toxic Cloud (9/5).

В облачном мире над башней (примените Levitate) Вы можете повысить опытность группы - уничтожьте гнезда гарпий (Harpy nests). В 1/1 (доступно только с помощью телепортации) Вас сделают суперисследователем 'Super Explorer', при этом уровень персонажей вырастет на 1 (постоянно). Статуи будут выдавать подсказки, если в Вашем распоряжении есть умение лингвиста Linguist Skill.

##### Tower of High Magic (Башня Высшей Магии)

Ключ к этой башне можно найти в пещере Cave of Illusion. В башне Tower of High

Мэдж Вы можете повысить сопротивляемость персонажей. Зелья увеличивают показатель сопротивляемости на 10 пунктов. При этом нужно помнить, что зеленые зелья отнимают у группы все спелл-пункты. Не забывайте отдыхать для их восстановления. В ящиках Пандоры (Pandorian Boxes) имеется золото, драгоценные камни и ценные предметы. Вам нужно открыть такой ящик, переколотить монстров, вернуться к ящику и забрать добычу. В ящике, который находится в Level 3, 7/4, сидит огненный дракоша - Fire Dragon. Лучше сохраните игру перед тем, как его открыть. Вы можете выучить заклинание Prismatic Light в Level 4, 7/7. Ключ к башне Darzog's Tower - в Level 4, 7/12.

В облачном мире над башней Вы можете получить некоторое количество драгоценных камней и очередную порцию подсказок статуй. Теоретически, если поступите в барабаны, то сможете найти вновь образовавшиеся драгоценные камни вокруг башни. Не знаю точно, не проверял.

#### Darzog's Tower (Башня Darzog)

Ключ к этой башне - в башне Tower of High Magic. На зеленом квадрате на уровне 1 группа потеряет все спелл-пункты. Нужно впоследствии послать для их восстановления. Исследуйте решетки на полу, они содержат ценные предметы. Не прикасайтесь к зеленым квадратам на уровне 2, они телепортируют Вас обратно на уровень 1. Перепрыгивайте через них с помощью заклинания Jump. У группы есть возможность повысить статистики. Каждая книга увеличивает статистику одного персонажа на 20 пунктов. Для того, чтобы освободить Crodo, Вам нужно прикончить Darzog на уровне 3 и перейти на уровень 4. Два гобелена (в 6/8 и 8/8) прикрывают кнопки, которые служат для открытия проходов. В одном из углов есть веревочная лестница, по которой можно спуститься в потайную комнату на уровне 3. В кровати в 7/6 Вы найдете Crodo и 1. 000. 000 пунктов опыта. Не забудьте обыскать сундуки в Level 3, 7/12 and Level 4, 11/8.

В облачном мире над башней ('Clouds of Xeen') находится замок Ксина - Castle Xeen. Для получения четырех кукол группа должна обладать очень приличными статистическими показателями. Куклы Might Doll, Accuracy Doll, Speed Doll, Endurance Doll Вам предостоят обменять на одну - Lord Xeen Cupie Doll, без которой Вы не попадете в замок Castle Xeen. Но сначала Вам нужно раздобыть специальный меч - Xeen Slayer Sword. Уничтожение гнезд птичек Pock (Roc Nests) добавит персонажам опыта.

### **ЗАМКИ И СФИНКСЫ**

#### Castle Burlock (замок Burlock)

Это замок короля King Burlock. Вы найдете принцессу Roxanne в западной башне West Tower, Level 3, 2/11. Она предложит Вам отобрать ее тиару у грабителей Robbers of Rivercity. Главный строитель Master Builder на уровне Level 1, 2/7 предложит Вам построить собственный замок в обмен на мегакредиты (Megacredits). Предварительно Вам нужно получить разрешение на его строительство - Deed to Newcastle first. Советник короля King's Advisor Artemus на уровне Level 1, 1/4 предложит Вам освободить Crodo. После выполнения этого квеста он наградит Вас разрешением на ведение земляных работ - Excavation Permit. Сам король King Burlock хочет, чтобы Вы принесли ему шестое зеркало - 6th Mirror. Это - единственная задача в игре, которую невозможно выполнить. В подземелье под замком (Dungeon of Burlock) Вы столкнетесь с охраной замка (Castle Guards) и обнаружите зверинец с разными обитателями. Ценные предметы содержатся только в клетке дракона в 9/4: черная жидкость, которая добавит 10 пунктов силы одному персонажу. Правда, сначала нужно убить дракошу. . Не стоит воровать сокровища в королевской сокровищнице - после этого за Вами будет охотиться дворцовая стража. Только очень сильная группа сможет с ней справиться. Группа может получить умения:

- Linguist Level 1, 6/5

- Astrologer Level 1, 10/5.

#### New Castle (Новый Замок)

При первом посещении Newcastle Вы найдете только руины. Для того, чтобы добыть здесь экспериментальный меч Experimental Xeen Slayer Sword, Вы должны отстроить этот замок. Купите разрешение на владение замком - Deed to Newcastle у Taxman (C4, 11/12) за 50000 Gold. После этого поручите Главному строителю Master Builder в замке Castle Burlock построить новые стены (за 5 мегакредитов King's Megacredits, которые можно получить в храме Yak Temple). После возвращения в Newcastle Вы получите камень-ключ Stone of a Thousand Terrors у Taxman. Если хотите, исследуйте внутренности замка. За очередные 5 мегакредитов Вы сможете прикупить башню для своего замка (эти кредиты можно раздобыть в гробнице Tomb of a Thousand Terrors). После этого Вы получите собственную тренировочную площадку Training ground (вплоть до уровня Level 20), собственного оружейника Blacksmith, храм Temple, банк Bank и спальню Bedroom. А также дармовую пищу и источник, который повышает класс брони персонажей (+20 Armor Class). У Taxman получите камень-ключ Golem Stone of Entrance. После получения разрешения на ведение земляных работ - Excavation Permit у Artemus - Вы можете предложить Master Builder очистить подземелье замка (за еще 5 мегакредитов). Пароль для входа в подземелье - "Laboratory". Меч Xeen Slayer Sword находится в 7/4 (тайные проходы - в 3/4 или 11/4). Еще один тайный проход - в 7/7. Здесь же можно поискать Зелье Богов.

### Castle Basenji (Замок Basenji)

В этом замке можно повысить сопротивляемость персонажей воздействию элементов. Каждая из рукописей повышает характеристики всем персонажам на 10 очков. Освободите крестьян в подземелье в 14/8, 13/1, 14/1, 1/8, 1/12. Тот, который содержится в 14/12, сообщит Вам пароль для перехода на уровень 2 - Level 2, 9/15: "There Wolf". Вы также найдете драгоценный камень и рукописи, с помощью которых сможете нарастить на 5 очков такие показатели, как Intelligence, Personality и Speed. Плохие рукописи - Scrolls of Death, Depression и т. д. проделают с персонажами следующее: убьют, подвергнут депрессии, лишат разума и т. п. Депрессия со временем пройдет, а вот остальные состояния потребуют соответствующего лечения. Не слишком ли много неприятностей из-за 5. 000 очков опыта? Рукопись Scroll of Insight для Arie лежит на подставке в Level 3, 3/9.

### Northern Sphinx (Северный сфинкс)

После того, как Вы принесете рукопись Scroll of Insight к Arie (A1, 11/5), получите в награду амулет сфинкса Amulet of the Sphinx. Внутри сфинкса Вы найдете опыт, драгоценные камни и заклинания. В 7/13 находится трон воров Thieves Throne. Пусть на нем посидит Ваш грабитель - он получит 500. 000 Experience Points. Пароль "Golux" для лестницы в 7/15 можно получить, если изучить надписи в подземелье сфинкса Sphinx Dungeon. В 14/2 в подземелье Вы можете обучиться заклинанию Item to Gold spell. В 0/15 имеется телепортёр. Гробы может открыть только исключительно мощный персонаж (пользуйтесь маяками и источниками повышения силы). В гробах находятся ценные предметы, золото и драгоценные камни (сначала Вам придется расправляться с их жителями - мумиями). В голове сфинкса имеется пять тронов для всех рас. Персонажам-людям нужно посидеть на Human Throne, оркам - на Orc Throne и т. д. : Human 7/2, Orc 4/14, Dwarf 10/14, Gnome 12/4, Elf 2/4. Это позволит персонажам приобрести по 500. 000 Experience Points. Кроме этого Вы можете выучить заклинания: - Star Burst (!) - в 12/8 - Divine Intervention - в 2/8.

### Castle Xeen (замок Xeen)

Находится в облаках Ксина (Clouds of Xeen) над башней Darzog's Tower. Пользуйтесь заклинанием Levitate, чтобы не провалиться сквозь облака. С помощью телепортации доберитесь до северной части облаков (следуйте указателям). После этого победите в четырех играх, получите четыре куклы, обменяйте их на пятую - Lord Xeen Cupie Doll. Теперь Вы сможете войти в замок Castle Xeen. Первым делом здесь нужно уничтожить 4 машины в башнях и углах замка (в противном случае Ваш путь к лорду Ксину будет усеян западнями): итак, Fire (Level 4, 3/1), Electricity (Level 4, 12/1), Poison (Level 1, 14/14), Cold (Level 1, 1/14). За каждую Вы получите по 200. 000 Experience Points each. Пролодав это, можете переходить к последней стадии игры. Пройдите в среднюю часть замка. Заберитесь на 4-й уровень. Это не так просто сделать - вверх, вниз, вверх опять. За дверь Вас поджидает еще один Страж. Уничтожьте машину по изготовлению стражей - Guard Making Machine (200000 Experience Points) и займите дракона-любимца Ксина Xeen's Pet. Это открывает Вам путь к лорду Ксину. Не забудьте экипировать ваш Xeen Slayer Sword. Если Вы не убьете его первым же ударом - передайте меч другому персонажу.

### THE WARZONE (Зона войны)

Что можно о ней сказать? Вы можете потренироваться здесь в ведении боев с различными типами монстров и набрать в процессе Experience Points.

### ДРУИДЫ

Друиды могут вылечить группу от неестественной старости. Посетите их в следующем порядке:

- Summer Druid (B2, 1/10) - получите last flower of summer
- Autumn (C2, 15/9)
- Winter (A3, 6/1)
- Spring (E3, 3/14).

Последний друид вылечит магическую старость. Вы можете повторить этот поход по друидам при первой же необходимости. При этом очки опыта Вы получите только при первом лечении у Весеннего друида.

### Умения и места их получения

УМЕНИЕ	ЦЕНА	ЧИСЛО ДЛЯ ПОЛЬЗОВАНИЯ ГРУППОЙ	ГДЕ НАУЧИТЬСЯ
Thievery	-	-	Врожденное (для грабителей и нинзя)
Arms Master	\$300	-	Rivercity, 30, 3
Astrologer	Бесплатно	-	Castle Burlock Level 1, 10, 5
Body Builder	\$1000	-	Rivercity, 30, 1
Cartographer	\$100	-	Vertigo, 8, 16
Crusader	-	-	F4, 9, 3

УМЕНИЕ	ЦЕНА	ЧИСЛО ДЛЯ ПОЛЬЗОВАНИЯ ГРУППОЙ	ГДЕ НАУЧИТЬСЯ
Direction Sense	-	-	DwarfMine 5, 8, 5
Linguist	Бесплатно	-	Castle Burlock Level 1, 6, 5
Merchant	-	-	D2, 14, 2
Mountaineer	\$5000	2	Rivercity, 30, 30 Позволяет перемещаться в горах
Navigator	\$2000	-	Rivercity, 22, 30
Path Finder	\$2500	2	Vertigo, 25, 26 Позволяет перемещаться в лесу
Praver Master	\$10, 000	-	A2, 6, 13
Prestidigitator	Бесплатно	-	Tower of High Magic Level 4, 6, 8
Swimmer	\$100	6	Rivercity, 19, 23 Позволяет перемещаться по воде
Tracker	-	-	-
Spot Secret Doors	\$500	-	E3, 11, 12
Danger Sense	-	-	DwarfMine 3, 5, 11

#### Заклинания и места их получения

ЗАКЛИНАНИЕ	ГДЕ НАУЧИТЬСЯ
Acid Spray	Ancient Temple of Yak, 4, 5
Beast Master	Witch Tower Level 3, 4, 6
Cure Disease	F3, 12, 2
Cure Poison	F3, 12, 8
Divine Intervention	Sphinx Head, 2, 8
Hypnotize	Ancient Temple of Yak, 30, 3
Light	Ancient Temple of Yak, 6, 11
Moon Ray	C2, 10, 6
Pain	Witch Tower Level 3, 4, 10
Sparks	Ancient Temple of Yak, 0, 5
Clairvoyance	Witch Tower Level 3, 5, 5
Enchant Item	Rivercity, 25, 20
Item to Gold	Sphinx Dungeon, 14, 2
Lightning Bolt	Witch Tower Level 3, 10, 6
Mega Volts	C2, 8, 11
Prismatic Light	Tower of High Magic Level 4, 7, 7
Recharge Item	D3, 12, 8
Sleep	Witch Tower Level 3, 5, 11
Star Burst	Sphinx Head, 12, 8
Super Shelter	B3, 6, 3
Teleport	Sphinx Dungeon, 0, 15
Toxic Cloud	Witch Tower Level 3, 9, 5

#### Пища

На 5 дней - в таверне Vertigo

На 20 дней - в таверне Rivercity.

#### Тренировка персонажей

Максимально возможный уровень - 20 (22 со спец. бонусами)

Vertigo - тренировка до уровня 10

Rivercity - тренировка до уровня 15

Newcastle - тренировка до уровня 20

+1 Level бонусы - в подземелье Golem Dungeon и в г. Shangri La.

#### Где можно научиться заклинаниям?

Vertigo	Rivercity	Winterkill	Asp	Nightshadow
Awaken	Cure Paralysis	Create Food	Create Food	Bless
Cure Wounds	Cure Poison	Cure Disease	Cure Disease	Cold Ray
First Aid	Day of Prot.	Cure Poison	Cure Poison	Deadly Swarm
Flying Fist	Fiery Flail	Day of Prot.	Day of Prot.	Heroism
Light	Frost Bite	Holy Word	Raise Dead	Holy Bonus

Vertigo	Rivercity	Winterkill	Asp	Nightshadow
Pain	Power Cure	Mass Distortion	Resurrect	Nature's Cure
Prot. Elements	Turn Undead	Raise Dead	Stone to Flesh	Suppr. Disease
Revitalize	Walk on Water	Resurrect	Town Portal	Turn Undead
Sparks	Clairvoyance	Dancing Sword	Dancing Sword	Clairvoyance
Suppr. Poison	Day of Sorcery	Day of Sorcery	Day of Sorcery	Detect Monster
Awaken	Fantast. Freeze	Elemental Storm	Dragon Sleep	Fire Ball
Energy Blast	Finger of Death	Etherealize	Etherealize	Ident. Monster
Insect Spray	Ident. Monster	Golem Stopper	Fantast. Freeze	Levitate
Jump	Levitate	Incinerate	Finger of Death	Poison Volley
Light	Lloyd's Beacon	Inferno	Golem Stopper	Power Shield
Magic Arrow	Time Distortion	Poison Volley	Incinerate	Wizard Eye
Shrapmetal		Teleport		
Sleep				
Toxic Cloud				
Wizard Eye				

#### Магические источники, фонтаны и храмы

Тип	Повышение	Расположение
Точность	+50	B3, 0, 3
Класс брони	+5	F3, 12, 12
Класс брони	+20	Newcastle Level 1, 9, 14
Класс брони	+30	A3, 3, 14
Сопротивление холоду	+50	A4, 12, 14
Сопротивление электричеству	+50	D3, 15, 4
Сопротивление элементам	+20	E3, 9, 14
Выносливость	+50	C1, 2, 4
Сопротивление энергии	+50	A1, 7, 6
Сопротивление огню	+50	E2, 13, 3
Хит-поинты	restored	Vertigo, 14, 17
Хит-поинты	+25	F3, 7, 7
Хит-поинты	+100	Asp, 8, 3
Хит-поинты	+250	A1, 4, 12
Интеллект	+50	B3, 15, 4
Уровень	+5	F3, 0, 1
Уровень	+10	Nightshadow, 7, 7
Удачу	+60	F3, 1, 7
Сопротивление Магии	+50	C3, 15, 0
Статистику мозга	+10	D3, 8, 9
Силу	+50	D2, 3, 8
Силу	+50	Winterkill, 6, 11
Силу личности	+50	C3, 0, 0
Физические статистики	+10	C3, 15, 10
Сопротивление яду	+50	F3, 14, 6
Скорость	+50	E2, 3, 4
Спелл-поинты	+25	E3, 8, 6
Спелл-поинты	+100	Rivercity, 14, 18
Спелл-поинты	+250	A4, 3, 3

#### Важнейшие места в Land of Xeen

Название	Расположение
Castle Basenji	A1, 8, 8
Castle Burlock	D2, 8, 2
New Castle	C4, 11, 12
Xeen's Castle	Clouds of Xeen, 16, 29
Witch Tower	F4, 10, 9
Tower of High Magic	C4, 6, 15
Darzog's Tower	D3, 4, 13
Dragon Tower	D1, 10, 5
Darkstone Tower	B3, 11, 0
Northern Sphinx	B1, 12, 8



Southern Sphinx	A2, 11, 9
Warzone	B2, 12, 4
Ancient Temple of Yak	E4, 4, 4
Golem Dungeon	B4, 11, 9
Tomb of a Thousand Terrors	C4, 6, 6
Dwarf Mine 1	F3, 5, 13
Dwarf Mine 2	F3, 7, 15
Dwarf Mine 3	E2, 9, 1
Dwarf Mine 4	E2, 1, 1
Dwarf Mine 5	D2, 9, 9
Dragon Cave	E1, 14, 12
Cave of Illusion	B4, 2, 15
Volcano Cave	E1, 15, 2
Rivercity	C3, 11, 7
Asp	C2, 9, 15
Winterkill	A3, 4, 6
Nightshadow	D4, 13, 5
Vertigo	F3, 10, 13
Shangri-La	Volcano Cave Level 3, 9, 10
Cave without Name	E3, 3, 4
Summer Druid	B2, 1, 10
Autumn Druid	C2, 15, 9
Winter Druid	A3, 6, 1
Spring Druid	E3, 3, 14

#### Награды, которые можно заслужить в игре

Награда	Где получить
Vertigo Guild Member	Vertigo, 16, 11
Nightshadow Guild Member	Nightshadow, 14, 11
Rivercity Guild Member	Rivercity, 25, 27
Asp Guild Member	Asp, 6, 7
Winterkill Guild Member	Winterkill, 1, 8
Shangri-La Guild Member	Shangri-La, 0, 11
Outstanding Citizen	Vertigo, 14, 5
Red Dwarf Badge of Courage	Vertigo, 14, 5
Convicted Thief	
1 Warzone Wins	Warzone
Super Explorer	Witch Clouds, 1, 1
Master of Golems	Golem Dungeon, 13, 1
Taxman Ementus	Dragon Cave, 27, 1
Rescued Crodo	Darzog's Tower Level 3, 7, 6
Found Shangri-La	Shangri-La, 7, 8
Prince of Thieves	Sphinx Body, 7, 13
Ghostlayer Extraordinaire	Winterkill, 8, 13
Legendary Human	Sphinx Head, 7, 2
Legendary Gnome	Sphinx Head, 12, 4
Legendary Elf	Sphinx Head, 2, 4
Legendary Dwarf	Sphinx Head, 10, 14
Legendary Orc	Sphinx Head, 4, 14
Rescued Celia	D4, 15, 15
Helped Orothin	F3, 9, 6
Restored Falista	F4, 9, 3
Turned Seasons	Spring Druid
Helped Carlawna	C2, 10, 6
Helped Falagar	C2, 8, 11
Restored Mirabeth	D4, 12, 3
Helped Danulf	C3, 14, 5
Saved Elves	C3, 3, 8
Civilized One	B3, 6, 3
Helped Captain Nystor	C2, 9, 1
Liberated Pagoda	A3, 15, 12
Fisherman's Friend	C3, 12, 13

Helped Arie	A1, 11, 5
Freed Ligon	D3, 12, 8
Helped Glom	A3, 10, 0
Helped Halon	B3, 9, 6
Princess' Favorite	Castle Burlock Level 3, 2, 11
Appeased Barok	Rivercity, 25, 20
Loremaster of Worms	Dragon Cave, 16, 0
Loremaster of Lizards	Dragon Cave, 0, 31
Loremaster of Serpents	Dragon Cave, 31, 31
Loremaster of Drakes	Dragon Cave, 22, 16
Loremaster of Dragons	Dragon Cave, 27, 0
DEFEATED LORD XEEN	Xeen's Castle Level 4, 5, 9

#### Предметы, необходимые для выполнения квестов

Item	Where
Deed to New Castle	New Castle
Crystal Key to Witch Tower	F4, 9, 3
Skeleton Key to Darzog's Tower	Tower of High Magic Level 4, 7, 12
Enchanted Key to Tower of High Magic	Cave of Illusion Level 4, 7, 14
Jeweled Amulet of the Northern Sphinx	A1, 11, 5
Stone of a Thousand Terrors	New Castle
Golem Stone of Admittance	New Castle
Yak Stone of Opening	D4, 12, 3
Xeen's Scepter of Temporal Distortion	Xeen's Castle Level 4, 5, 9
Alacorn of Falista	Witch Tower Level 4, 7, 4
Elixir of Restoration	Yak Temple, 30, 25
Wand of Faery Magic	D4, 8, 14
Princess Roxanne's Tiara	Rivercity, 1, 3
Holy Book of Elvenkind	B4, 14, 13
Scarab of Imaging	C1, 15, 11
Crystals of Piezoelectricity	Asp, 8, 11
Scroll of Insight	Castle Basenji Level 3, 3, 9
Pluma Root	Toad Meadow
Orothin's Bone Whistle	E4, 5, 14
Barok's Magic Pendant	Rivercity, 1, 20
Ligon's Missing Skull	D4, 2, 1
Last Flower of Summer	B2, 1, 10
Last Raindrop of Spring	E3, 3, 14
Last Snowflake of Winter	A3, 6, 1
Last Leaf of Autumn	C2, 15, 9
Ever Hot Lava Rock	E2, 7, 11
King's Mega Credit	Yak Temple, Golem Dungeon, Tomb of Terror
Excavation Permit	Castle Burlock Level 1, 1, 4
Cutie Doll	Clouds of Xeen, 12, 29
Might Doll	Clouds of Xeen, 15, 24
Speed Doll	Clouds of Xeen, 14, 26
Endurance Doll	Clouds of Xeen, 11, 25
Accuracy Doll	Clouds of Xeen, 12, 22
Luck Doll	??
Widget	B3, 9, 6

#### Зверинец Might & Magic 4

Имя монстра	Количество хит-поинтов	Класс брони	Количество атак	Особенности
BARBARIAN	200	15	2	нет
BAT QUEEN	50	10	2	WEAK
CARNAGE HAND	200	10	1	нет
CLAN SARGENT	60	10	2	нет
COUNT DRACO	130	25	1	ворует спелл-поинты
CYCLOPS	200	16	2	CONFUSE
DEMON	300	30	1	нет

DEVIL	250	27	1	нет
DOOM BUG	5	3	1	нет
DRAGON, ACID	220	25	1	нет
DRAGON, FIRE	350	30	1	нет
DRAGON, FROST	450	35	1	нет
DRAGON, KING	2000	45	1	нет
EVIL ARCHER	13	22	5	нет
EVIL RANGER	100	20	2	POISON
FLYING FEET	40	14	2	SLEEP
GARGOYLE				
GUARD, CASTLE	100	30	2	нет
GUARD, KING'S	150	35	4	нет
GUARDIAN ASP	90	22	1	CONFUSE
GHOST RIDER	60	20	1	увеличивает возраст (+5)
GHOUL	100	15	2	PARALYSIS
GIANT BAT	10	5	1	нет
GIANT SCORPION	100	14	1	POISON
GIANT SNAKE	15	6	1	POISON
GIANT SPIDER	20	4	1	POISON
GIANT TOAD	90	6	1	SLEEP
GNOME VAMPIRE	80	18	2	ворует спелл-поинты
GOBLIN	20	6	1	нет
GOLEM, CLOUD	175	15	2	нет
GOLEM, DIAMOND	1000	40	2	ломает оружие
GOLEM, EARTH	52	12	2	нет
GOLEM, IRON	300	24	2	нет
GOLEM, LAVA	500	23	2	ломает оружие
GOLEM, SAND	80	18	1	SLEEP
GOLEM, STONE	200	18	2	нет
GOLEM, WATER				
GOLEM, WOOD	100	10	1	нет
GREAT HYDRA	1000	27	12	POISON
HARPY	80	7	2	IN LOVE
HEAD WITCH	73	12	1	делает предм. проклятыми
ICE TROLL	125	15	2	нет
INSANE BEGGER	10	3	1	INSANE
INSECT SWARM	30	10	1	нет
JOUSTER	80	20	1	нет
KILLER SPRITE	25	12	2	CURSE
MAD DWARF	30	6	2	нет
MAD FOOL	30	4	2	INSANE
MUMMY	60	15	2	DISEASE
NINJA	15	25	4	нет
OGRE	90	17	1	нет
ORC	25	5	1	нет
POLTER FOOL	22	15	1	увеличивает возраст (+5)
ROBBER	50	8	2	нет
ROBBER BOSS	115	14	2	нет
ROC	300	16	2	PARALYSIS
SKELETON	20	5	1	нет
SNAKE MAN	50	15	1	нет
SNOW BEAST	34	25	2	нет
SORCERESS	75	15	1	нет
SPIRIT BORUS	30	10	1	увеличивает возраст (+5)
STINGERS	50	15	1	WEAK
SWAMP THING	130	23	1	нет
TIGER MOLE	40	10	2	нет
TOMB GUARD	35	25	1	увеличивает возраст (+5)
TOMB TERROR	150	15	1	CURSE
WEREWOLF				
WICKED WITCH	50	9	1	делает предм. проклятыми
WIZARD	75	17	1	нет
XEEN, GAURD	100	50	1	нет

XEEN, LORD	500	25	1	ERADICATE
XEEN, PET	400	35	1	нет
YAK LICH	80	20	1	UNCONSCIOUS
YAK MASTER	127	22	1	DEAD
YAK PRIEST	80	12	1	нет
YAK, CLERIC OF	60	8	1	нет
YANG, CAPTAIN				
YANG KNIGHT	120	30	4	нет

Приведенный выше список не полон. Но общую картину с его помощью понять можно.

Квесты в Might and Magic - Clouds of Xeen

Приведенный ниже список содержит:

1. Квест
2. Поинты опытности
3. Почетное звание
4. Награда
5. Где находится решение квеста

Квест	Поинты опытности	Почетное звание	Награда	Где находится решение квеста
Избавить Vertigo от засилья Pests, о выполнении доложить Mayor Gunther (Vertigo, 14, 5)	5000	Outstanding Citizen	4000 Gold + 50 Gems	Vertigo, 9, 22
Собрать корни Phirma roots для Myra the Herbalist (F3, 9, 11) для использования при составлении антидотов.	-	-	5 Antidote Potions	F4, 13, 12; F4, 7, 12; F4, 5, 12; F4, 6, 7; F4, 12, 4; F4, 7, 2; F4, 12, 14; F4, 12, 7; F4, 8, 7; F3, 8, 2
Освободить Celia из плена у зомби в лесу и вернуть ее Derek (F3, 4, 5)	25000	Rescued Celia	2000 Gold	D4, 15, 15
Убить царя клана сумасшедших карликов, доложить Mavor Gunther (Vertigo, 14, 5)	50000	Red Dwarf Badge of Courage	-	Deep Mine Omega, 30, 26
Забрать Barok's Pendant у колдуньи Sorceress в Rivercity и возвратить его Barok (Rivercity, 25, 20)	80000	Appeased Barok	Закливание Enchant Item Spell	Rivercity, 1, 20
Найти свисток Orothin's Bone Whistle и вернуть его хозяйню (F3, 9, 6)	15000	Helped Orothin	Закливание Cure Poison (F3, 12, 8) и Cure Disease (F3, 12, 2)	E4, 5, 14
Найти Faery Wand и вернуть его Danulf (C3, 14, 5)	45000	Helped Danulf	25000 Gold	D4, 8, 14
Найти Ligon's Skull и вернуть его хозяйню (D3, 12, 8), чтобы тот смог упокоиться с миром	40000	Freed Ligon	Recharge Item Spell	D4, 2, 1
Забрать Alacom of Falista из башни Witch's Tower и вернуть его Valia (F4, 9, 3)	60000	Restored Falista	Crusader Skill	Witch Tower Level 4, 7, 4
Уничтожить логово Ogre и вернуться к Captain Nystor (C2, 9, 1) за наградой	40000	Helped Captain Nystor	20000 Gold	C2, 5, 0
Забрать тиару принцессы Roxanne у грабителей Robbers of Rivercity, вернуть ее владелице (Castle Burlock Level 3, 2, 11)	200000	Princess' Favorite	Valuable Items	Rivercity, 1, 3
Найти книжку Holy Book of Elvenkind и вернуть ее Tito (C3, 3, 8)	60000	Saved Elves	25000 Gold	B4, 14, 13
Принести Scarab of Imaging к Carlavna (C2, 10, 6)	75000	Helped Carlavna	Закливание Moon Rav	C1, 15, 11
Принести Crystals of Piezoelectricity к Falagar (C2, 8, 11)	75000	Helped Falagar	Закливание Megavolts	Asp, 8, 11
Отнять пагоду Kai Wu у клана Нинзя (A3, 15, 12)	75000	Liberated Pagoda	Food	A3, 15, 6
Избавить Winterkill от про-	500000	Ghostslaver	-	Winterkill, 14, 14

Клятия и вернуться к Randon (Winterkill, 8, 13)		Extraordinaire		
Найти Everhot Lava Rock и отдать его Halon (B3, 9, 6)	150000	Helped Halon	Widget	E2, 7, 11
Получить рукопись Scroll of Insight из Castle Basenji и ее вернуть Arie (A1, 11, 5)	750000	Helped Arie	Amulet of the Northern Sphinx	Castle Basenji Level 3, 3, 9
Выкрасть эликсир Elixir of Restoration из храма Yak Temple и отдать его Mirabeth (D4, 12, 3)	250000	Restored Mirabeth	+5 Personality	Yak Temple, 30, 25
Уничтожить чудищ у озера Monsters of the Lake и вернуться к Medin (C3, 12, 13)	100000	Fisherman's Friend	Очень ценный предмет	3 Монстра (Вокруг башни Darzog's Tower)
Уничтожить логово троллей Trolls, вернуться к Thickbark (B3, 6, 3)	95000	Civilized One	Заклинание Super Shelter	B4, 2, 7
Уничтожить логово циклопов Cyclops, вернуться к Glom (A3, 10, 0)	100000	Helped Glom	Ценные предметы	A4, 10, 8
Освободить Crodo из рук дьявольского мага Darzog, вернуться к Artemus (Castle Burlock, 1, 4)	1000000	Rescued Crodo	Разрешение на ведение работ Excavation Permit	Darzog's Tower Level 3, 7, 6
Взобраться на башню Darzog's Tower, проникнуть в замок Castle Xeen, уничтожить лорда Lord Xeen и спасти мир	-	DEFEATED LORD XEEN	Xeen's Scepter of Temporal Distortion	Xeen's Castle Level 4, 5, 9
Найти 6-е зеркало и вернуться к King Burlock (Castle Burlock, 8, 1)	-	-	-	-
Отнести последний цветок лета (Last Flower of Summer) друиду осени (Autumn Druid), чтобы смогла начаться осень	-	-	Last Fallen Leaf of Autumn - последний упавший лист осени	C2, 15, 9
Отнести последний упавший лист осени зимнему друиду (Winter Druid), чтобы смогла начаться зима.	-	-	Last Snowflake of Winter - последний зимний снег	A3, 6, 1
Отнести последний зимний снег весеннему друиду (Spring Druid), чтобы смогла начаться весна	150000	Turned Seasons	Last Raindrop of Spring - последняя дождевая капля весны, группа излечивается от старости, причиненной воздействием магии	E3, 3, 14
Отнести последнюю дождевую каплю весны летнему друиду (Summer Druid), чтобы смогло начаться лето.	-	-	Last Flower of Summer - последний цветок лета	B2, 1, 10

### Для любопытных

Введите в любое зеркало слово "showtime" - увидите концовку игры.

## **MIGHT & MAGIC 5: DARKSIDE OF XEEN**

Начнем с самого главного - с Вашего отряда.

### **1. ОТРЯД**

Насколько я понял, создатели игры рассчитывали, что Вы перенесете в нее свой отряд из предыдущего тома, тем более, что обе игры соединены вместе очень жестким сюжетом. Кстати, о птичках. Сюжет четвертой и пятой игр из серии "Мошь и Магия" связан воедино. В сущности, Ваша цель - содействовать исполнению пророчества об объединении двух сторон Ксина (сам Ксин - искусственно созданный Древними ПЛОСКИЙ мир) в единую шарообразную планету. Для этого Вам придется сначала покончить со злодеями, захватившими власть над двумя сторонами, потом. . . Ну, всему свое время. Дойдем и до этого. Я просто хотел сказать, чтобы Вы не пугались, если пятая игра покажется Вам сложной, поскольку она рассчитана на солидный отряд (около 15 уровня для каждого игрока). Но и ее можно пройти, начав "с нуля", хотя это и сложно (а главное - медленно).

Вообще-то, в последнее время обе игры продаются в единой "упаковке", т. е. объединенные в одну большую игру (36, 6 Mb). В сущности, так и должно быть. Но если Вам попа-

дется пятая часть отдельно от четвертой - не отчаивайтесь, там все то же самое, только выполнить пророчество Вам, естественно, не удастся - четвертой части-то нет. Поэтому я дам два решения: одно для игры "Темная сторона Ксина" (Мощь и Магия V) и другое для игры "Мир Ксина".

Начнем с пятой части. Если Вы создаете отряд сами, то я рекомендую следующий состав: паладин, паладин, лучник, грабитель, колдун и клирик (в старых переводах романов о средневековых слово "cleric" переводили именно так, а я всегда считал, что в старые добрые времена работали на совесть, не то, что сейчас, поэтому буду придерживаться этого написания). Паладины ничем не уступают рыцарям и вдобавок еще и колдуют, что очень важно, поскольку клирика частенько выбивают и лечить персонажей приходится паладинами. Лучник дублирует заклинания колдуна. Грабитель - человек не просто нужный, а жизненно необходимый во многих случаях. Колдун и клирик - это Ваша тяжелая артиллерия. Раса персонажей - люди: они изначально умеют плавать и Вы можете провести эффектный маневр - войти в воду и оттуда расстрелять мощного монстра на берегу, поскольку последний, кем бы он ни был, за Вами в воду не ползет.

## **2. СТРАТЕГИЯ ДЕЙСТВИЙ**

1. Старайтесь выполнять побочные задания - они легкие, а опыт персонажей растет быстрее, чем просто при драках с врагами.

2. Покупайте новые заклинания, как только сможете. При этом учтите, что одни и те же заклинания для клирика (к примеру) и паладина стоят по-разному: для клирика дешевле, для паладина - дороже. То же самое с лучником и колдуном. Тем не менее заклинания лечения обязательно дублируйте: клирика поначалу частенько выбивают, а паладины держатся стойко.

3. Старайтесь сразу же после достижения необходимого количества очков опыта поднять уровень персонажей. При этом, если испытываете стеснения в средствах (а кто их не испытывает?), поднимайте уровень постепенно у всего отряда сразу, а не старайтесь сделать одного супермена. Лучше иметь шесть персонажей 3-го уровня, чем одного с пятым уровнем и пятерых с первым.

4. Господа искатели приключений! Фирма "Nevv World Computing" и Ваш покорный слуга еще раз настоятельно рекомендуют: храните деньги (золото и драгоценные камни для исполнения некоторых заклинаний) в сберегательной кассе (банке Ксина), там царствует цивилизованный рынок и платят, хоть и не очень большие, но все-таки проценты.

## **3. ТАКТИКА БОЯ**

1. Наткнувшись на какого-нибудь гада, постарайтесь расстрелять его при помощи луков и магии на большом расстоянии.

2. Как только Ваши колдун с клириком освоят заклинания "Day of Sorcery" и "Day of Protection", все время применяйте их. Результат не замедлит сказаться.

## **4. ДНЕВНИК ФАРАОНА-ДРАКОНА**

Запись: 3/3/850

Прошлой ночью два метеорита упали на Темную Сторону с интервалом в несколько секунд. Судя по их траектории, место падения должно быть вблизи вулкана. Я послал Волрова (Wolrov), чтобы он все изучил на месте. Приближается время Пророчества и мне кажется, что эти метеориты явили нам доброе предзнаменование.

Запись: 3/4/850

Криндер Эмн объявила о рождении 18 здоровых детишек! Я так рад за нее! Ни один из них не был съеден из-за отклонений в физическом развитии. Похоже, все в этом мире идет как должно. Первоначальные приготовления к Пророчеству прошли без сучка без задоринки, и я с нетерпением жду ответа от королевы Калиндры на мою просьбу о помощи во время финальной церемонии Пророчества.

Запись: 3/5/850

Я объявил о наборе добровольцев для помощи при проведении финальных торжеств Пророчества. Вскоре должны поступить заявки. Кульминация Пророчества совсем близко, я почти что могу физически ощущать ее.

Запись: 3/6/850

Сегодня должен был вернуться Волров, но его все еще не видно. Скорее всего, он решил более подробно разобраться с феноменом метеоритов. Я все еще не получил ответ королевы Калиндры, да и добровольцы не спешат.

Запись: 3/7/850

Прошло четыре дня с тех пор, как я в последний раз видел Волрова. Он обязан был вернуться, меня начинает беспокоить его безопасность. Если он задержится еще на два дня, я вышлю за ним поисковую экспедицию. Ко мне обратилось несколько добровольцев в связи с Пророчеством. Они прибудут к Королевской Пирамиде через несколько дней.

Запись: 3/8/850

Продолжают поступать письма добровольцев. Реакция подданных более чем обнадеживающая. Все признаки и знамения продолжают указывать на успешное свершение Пророчества.

Запись: 3/9/850

Волрова все еще нет. Я отправил поисковую экспедицию. Начали прибывать добро-

вольцы, я распределил их по постам. Королева Калиндра сообщила о намерении участвовать в Церемонии. В письме она упомянула о загадочном обаятельном госте по имени Аламар (Alamar). Королева также сообщила, что пока не прибыл эмиссар с обратной стороны мира.

Запись: 3/10/850

Утреннее изучение знамений показало падение вероятности успешного завершения Пророчества на 10 процентов! Что-то идет не так, и я не в состоянии разобрать, что именно. Меня очень беспокоит судьба Волрова, я надеюсь, что поисковики его скоро обнаружат.

Запись: 4/1/850

Уверенность в успехе Пророчества снизилась еще на 3% этим утром, но после обеда вернулась к прежнему уровню. В уравнение вмешивается какой-то хаотический фактор, а даже небольшое снижение уверенности в успехе заставляет дергаться мой хвост. Поток добровольцев иссяк, сегодня я распределил последнего. Осталось немного - королева должна выполнить предначертанное, эмиссар должен прибыть, а нужное время - наступить.

Запись: 4/2/850

Сегодня с плохими известиями вернулась поисковая экспедиция. Они доложили, что не смогли приблизиться к месту падения метеоритов потому, что им помешала армия заговорщиков, которая расположилась там лагерем! Армия бунтовщиков? Во главе с кем? Кто решился бросить вызов моей власти и грубить моим слугам? Ко всему прочему, уверенность упала до 74%. Королева не прислала подтверждение готовности завершить Церемонию, а ведь ее можно начать уже завтра.

Запись: 4/3/850

Сегодня первый день, когда Пророчество может сбыться. И никаких вестей от королевы. Разведчики сообщают, что армия заговорщиков выросла в числе и движется в направлении Королевской Пирамиды. Уверенность упала до 40% и продолжает падать с каждым часом. Я отправил послание моим союзникам-монстрам, в котором проинформировал их о складывающейся ситуации и попросил собрать армии и прибыть на помощь. Мой хвост не находит себе места от негодования.

Запись: 4/4/850

Все пропало! Королева не ответила на мои попытки войти с ней в связь с помощью магии. Орки прислали ответ: они, дескать, принимают участие в проведении религиозных церемоний и, к большому сожалению, не в состоянии на этот раз прийти мне на помощь. Но как только церемонии закончатся, где-то через месяц, они с радостью выступят и выполнят союзнический долг. Огры просто ответили отказом. Нет никаких вестей от других союзников. Разведчики утверждают, что армия мятежников завтра будет здесь. Так как уверенность опустилась до 20%, я отозвал добровольцев и, как мог, усилил оборону. Также поступило сообщение о внезапном возникновении каземата на острове Потерянных Душ и замка возле места падения метеоритов.

Запись: 4/5/850

Сегодня армия мятежников осадила пирамиду. Из моего окна видно, что некоторые из бывших моих союзников влились в ее ряды. Поступили отказы помочь от спрайтов и гремлинов, в последнем случае - в оскорбительной форме. Эмиссар армии мятежников потребовал моей капитуляции его хозяину Аламару. Естественно, я отказал. Вряд ли ему удастся найти ключ к пирамиде. Уверенность упала - до 6%.

Запись: 4/6/850

Аламар раздобыл ключ. Скорее всего, он взял его у королевы Калиндры. Его армия ворвалась в пирамиду, мои воины сражались целый день. Мы уже потеряли первый уровень и, судя по всему, не сможем удержать остальное. Эллингер, советник королевы Калиндры, сообщил о том, что замок Калиндра "вышел из фазы" с остальным миром и теперь в него невозможно попасть. По его данным люди, эльфы, карлики и гномы были собраны в небольшом районе города Castleview.

Запись: 4/7/850

Чтобы спасти жизни моих воинов, я приказал им сложить оружие. Для предотвращения проникновения врага на последний уровень пирамиды, я опечатал его печатами. Мне кажется, это должно сработать. К сожалению, я практически бессилен повлиять на ход событий. И если армия не в состоянии проникнуть сюда, то я не могу отсюда выйти. Эллингер проинформировал меня, что предпринял аналогичные защитные меры в башне Castleview. Уверенность упала до 1 %.

Запись: 5/7/850

Прошел месяц - изменилось за это время немного. Армия Аламара не смогла обойти последние печати. День за днем его эмиссары требуют моей капитуляции. Интересно, когда ему это надоест. Аламар сообщил также, ко всем моим неприятностям, что ему удалось захватить эмиссара с обратной стороны и что он отправил туда собственного посла. Судя по всему, Аламар надежно взял власть над Темной Стороной в свои руки и правление его будет тяжелым. Я должен что-нибудь предпринять, чтобы повлиять на ход событий. Завтра я попытаюсь связаться с королевой Калиндрой.

## **5. РЕШЕНИЕ ИГРЫ**

Координаты всех городов и мест, а также ответы на загадки я приведу ниже в разделах 5 и 6. А тут дам просто самую последовательность действий для решения пятой части игры.

Вы начинаете игру в городе Castleview с орбом (сферой) Фараона-Дракона, но сами о ней еще ничего не знаете. Первым делом найдите цыганку, и она кое-что разъяснит и пошлет Вас в башню Элинджера. Теперь найдите девушку, потерявшую ожерелье. Спуститесь в канализацию, найдите ожерелье и принесите девушке. Она даст ключ к башне Элинджера. Пойдите в башню, поговорите с волшебником. Далее сходите к убегающему сундуку, возьмите деньги. Выходите из города и купите в него пропуск. Теперь бродите по миру Темной Стороны Ксина, пока не наберете 15-19 энергодисков. Идите снова в башню Элинджера, и пусть он восстановит 3 из четырех уровней замка Каллиндра. Идите в этот замок и на втором этаже найдите капитана королевской стражи Димитрия. Он впал в депрессию. Поговорите с его дочерью: Вам поручат найти для него Певчую Птицу. Идите в подземелье Заблудших Душ и, спустившись на 5 уровень, возьмите эту птицу и запомните подлинное имя Аламара - Шелтем. Вернитесь в замок Каллиндра, Певчая Птица вернет Димитрию хорошее настроение и он сообщит Вам комбинацию для сейфов, в которых держат энергодиски. Отойдите от Димитрия, потом подойдите к нему еще раз и он скажет Вам, чтобы Вы попросили помощи у рыцаря Амброза (создатели игры рассчитывали на то, что Вы предварительно пошлете порядком по Темной стороне и от отчаяния снова спросите Димитрия, но я решил на правах полубога (Богом в данном случае имеют право называться создатели игры, а я лишь разгадал их сюжет) избавить Вас от этой утомительной процедуры). Энергодисков у Вас теперь должно хватить, чтобы вернуть замок полностью в нормальный мир (если не хватает, просто походите вокруг и поищите, внимательно прочитав мои заметки). Теперь идите к рыцарю Амброзу. Поговорите с ним и на его вопрос ответьте, что Вас прислал Димитрий (Dimitri). Рыцарь даст Вам седло для гриффина. Идите с этим седлом в город Sandcaster к волшебнице Наташе (не Наталье, а Наташе, американцы явно не в ладах с великим и могучим русским языком), и она за деньги заколдует седло. Верните седло рыцарю. Теперь идите к замку Blackfang. Там Вы снова повстречаетесь с рыцарем, который переправит Вас в сам замок (иначе туда Вы не попадете). Убейте главного вампира графа Blackfang и спуститесь в подземелье. Там поговорите с королевой Калиндрой. Она пошлет Вас к Димитрию. Если Вы уже говорили с ним второй раз (а иначе как бы Вы узнали о рыцаре?), то просто отойдите от королевы, затем снова подойдите и она скажет Вам пароль от сейфа со своей короной. Отправляйтесь в замок Калиндра и на третьем уровне достаньте корону. Верните ее королеве, и она опять станет нормальным человеком. Она даст Вам ключ к пирамиде дракона Фараоха. Отправляйтесь к двум космическим кораблям, упавшим в лаву. В один из них Вы не сможете пока попасть из-за лавы, но главное - попытайтесь. Теперь идите в пирамиду Фараоха. Поговорите с ним, он с помощью возвращенной Вами сферы охладит лаву вокруг того космического корабля, в который Вы не могли попасть. Теперь идите к этому кораблю, освободите Корака и поговорите с ним. Он пошлет Вас искать какое-нибудь средство передвижения, которое укроло бы его от зора Шелтема-Аламара. Вернитесь в пирамиду и снова поговорите с Фараохом. Он наречет Вас "Избранными" и пошлет в город Олимп, где хранится то, что надо Кораку - Soulbox (дословно - "Коробка души").

В город можно попасть из двух точек-причалов: один расположен на крыше пирамиды Фараоха, другой - чуть севернее башни Элинджера. В городе Олимпе найдите Soulbox и принесите ее Кораку. Он спрячется в ней. Теперь идите в замок Аламара, доберитесь до него - игра автоматически закончится небольшим мультфильмом. Вот и все, Вы выиграли игру "Might & Magic V: Darkside of Xeen". Между прочим, этот мультик, пожалуй, самая лучшая концовка для игры. Конечно, это дело вкуса, о котором, как известно, не спорят. Но сравните этот мультик, сделанный фирмой "Nevv World Computing" в 1992 году (!), и то, чем оканчиваются хваленые Phantasmagoria, Ecstatica, Myst и др., сделанные в 1995 (!) году. Сравните заодно размер этих игр и требования к "железу" (память, процессор, видеокарту). Выводы делайте сами: так ли уж увеличилось качество игр за счет новых технологий или все-таки упор стоит по старинке делать на талант дизайнеров?

## 6. КАРТА ТЕМНОЙ СТОРОНЫ КСИНА

Игровое пространство в пятой части игры разбито на 24 квадрата (4 ряда по 6 квадратов каждый). Вот как это выглядит:

A1	B1	C1	D1	E1	F1
A2	B2	C2	D2	E2	F2
A3	B3	C3	D3	E3	F3
A4	B4	C4	D4	E4	F4

Я буду давать координаты месторасположения интересных (и нужных) объектов для каждого квадрата. Первая цифра - координата по оси X, вторая - по оси Y. Итак...

### Квадрат A1.

(10;4) - замок Аламара.

(2;13) - самый классный фонтан в игре - он дает

2500 хит пойнтов. Вообще с этим фонтаном можно провести интересную комбинацию: потихоньку доберитесь до него (его охраняют весьма солидные гады - Gazers), Пусть колдун или лучник предвзвешенно заучат заклинание "Loyd's Beacon" и настроят его на этот фонтан. Перед тем, как войти в какое-нибудь здание или подземелье, переместитесь к фонтану и наберите эти 2500 хит пойнтов. По-



(7;2) - лагерь варваров, разрушите 100 000 очков опыта (да и сами варвары перестанут заново генерироваться в этом районе).

(7;2) - лагерь варваров, разрушите и получите 100 000 очков опыта (да и сами варвары тут заново генерируются в этом районе).

(8;10) - задание: перебить гадов в западной башне. Ключ к башне Вы можете получить, пройдя по небесной дороге из башни Элинджера к Западной башне и спустившись в саму башню. Там в комнатке среди костей (пусть вор пошарит своими ручонками) и лежит ключ к башне.

(13;15) - задание: вернуть три золотые статуэтки. Поиск следует начать с Южной ключ от которой имеется у Хранителя Ядовитого Пруда. За выполнение этой задачи члену отряда дадут + 5 уровней. (Статуэтки - одна в городе Necropolis, другая - в Lakeside, третья - в Западной башне.)

(12;5) - рыцарь Амброз. Он спросит Вас при встрече, кто Вас послал. Ответьте "Dimitri", и рыцарь даст Вам седло для грифона. Несите седло в город Sandcaster и там пусть волшебница Наташа заколдует его. Принесите седло рыцарю и идите к замку Черный Клык. Рыцарь переправит Вас обратно на своем грифоне.

(3;7) - спасательный отсек №1. В него Вы сможете попасть только после разговора с ком-драконом (подробности см. в разделе №4).

(0;2) - лагерь варваров, разрушите и получите 100 000 очков опыта (да и сами варвары перестанут заново генерироваться в этом районе).

(13;10) - лагерь варваров, разрушите и получите 100 000 очков опыта (да и сами варвары перестанут заново генерироваться в этом районе).

(3;12) - тут живет создание Monkeydog (Обезьянопец?), которое попросит Вас принести ему особое растение Monga Melon для пропитания. Принесите ему эти растения и получите 10 000 очков опыта. Принесите второй раз, и он направит Вас в Храм Барка. В Храм Вас не пустят, поскольку у Вас еще нет ключа. Вернитесь к Monkeydog, и он Вам даст этот ключ. А в Храм Вам обязательно надо попасть.

(9:11) - логово великанов. Уничтожьте.

#### Квадрат С2.

Тут вроде ничего достойного отдельного разговора нет.

#### Квадрат С3.

(12;7) - шахта драгоценных камней.

(6;7) - шахта драгоценных камней.

(2;0) - нора троллей.

(6;9) - здесь пребывает бог минералов. Когда в шахтах драгоценных камней истощатся запасы, дайте ему взятку в 250 000 золотых и он восстановит все камни. Только зачем Вам это нужно?

#### Квадрат С4.

(1;7) - задание: освободить спрайта из Храма Барка. Получите за это 250 000 очков опыта и 2 энергетических диска.

(2;8) - Храм Барка, ключ даст Monkeydog (см. вверху).

(4;14) - нора троллей.

(7;5) - нора троллей.

(14;11) - нора троллей.

(13;5) - нора троллей.

#### Квадрат D1.

(2;10) - Северная башня.

(1;8) - задание: принести из Северной башни чашу. Тут же дадут и ключ к этой башне. Принесите чашу и получите 1 000 000 очков опыта и 100 000 золотых.

(10;5) - если Вы не воевали с городом варваров, то выберите ответы № 2 (во всех случаях) и получите 2 энергетических диска.

#### Квадрат D2.

(0;5) - Великая Пирамида Фараоха-дракона.

(12;2) - вход через канализацию в город Sandcaster.

#### Квадрат D3.

(3;7) - застава огров. Уничтожьте.

(9;8) - застава огров. Уничтожьте.

(11;5) - город огров. При разговоре выберите ответ №3 и в волю посмейтесь над тем, что произойдет. Не забудьте вытребовать у огров 2 энергетических диска.

#### Квадрат D4.

(2;7) - Южная башня.

(2;4) - тут дадут + 50 очков защиты от стихий (временно).

(12;4) - тут повысят показатели +11 (временно).

(11;10) - корабль-призрак. Обыщите его и получите кое-какие предметы.

(8;12) - нора троллей.

(14;5) - нора троллей.

#### Квадрат E1.

(1;11) - если у Вас есть карта сокровищ из города Castleview и Вы еще не раскопали сами сокровища, то тут у Вас предложат ее купить за 2000 камней для исполнения заклинаний.

(11;12) - кольцо Эктора среди бревен.

#### Квадрат E2.

(3;12) - задание: найдите кольцо Эктора и верните ему. Получите 500 000 очков опыта.

#### Квадрат E3.

(4;12) - город Sandcaster. Попасть в него Вы можете только через канализацию в квадрате D2.

(7;0) - нора троллей.

(13;5) - изумрудная рукоять, вернуть в В3 (7;1).

#### Квадрат E4.

(5;12) - тут Вас научат за деньги обнаруживать потайные двери.

(5;5) - нора троллей.

(6;8) - нора троллей.

(13;6) - нора троллей.

#### Квадрат F1.

(9;11) - замок Черный Клык (Blackfang).

(10;0) - логово химер. Тут Вы найдете и увеличительное стекло, которое кому-то надо вернуть (забыл кому, но это неважно).

#### Квадрат F2.

(3;15) - город Lakeside.

(6;10) - подземелье Заблудших Душ.

#### Квадрат F3.

(10;9) - Восточная башня.

#### Квадрат F4.

(6;7) - ключ к Южной башне и задание: найти Jewel Of Ages (он в Восточной башне).

Когда принесете камень, получите 1 миллион очков опыта и сможете в этом месте снимать с отряда магическое старение.

(13;9) - тут неплохой меч (Scorching Sword).

## 7. ГОРОДА

### Castleview

(26;23) - переход в M&M IV: Clouds Of Xeen.

(25;30) - тут Вы можете наняться на работу (за смехотворные деньги).

(23;27) - мэр города предложит Вам богоугодное дело - утихомирить разбушевавшихся гремлинов. Вам надо найти короля гремлинов и перебить его охрану, тогда он сделает все, что скажете. После этого вернитесь к мэру и он Вам даст награду (Award) - для каждого персонажа 10000 золотых и 50 000 очков опыта.

(29;13) - король гремлинов. Его хорошо охраняют, Ваш отряд должен достичь как минимум 10 уровня, иначе Вас очень здорово отмузят. Когда встретитесь с королем, поговорите с ним бесцеремонно (иначе не понимает, да и не достоин), прикончите охрану, снова поговорите с королем жестко (его ответ Вам в этом случае даст моральное удовлетворение) и получите 3 энергетических диска.

(17;24) - таверна. Тут можно купить провиант и кое-что узнать из разговоров с сидящими за столиками людьми.

(15;7) - храм, нужное место, если кого-то из членов группы убьют или проклянут (проклятье снимается ТОЛЬКО в храмах).

(12;17) - тренировка персонажей (повышение уровня).

(5;28) - вступите в местную Гильдию магов.

(7;27) - Гильдия магов (магазин заклинаний). Не забудьте сначала вступить в саму Гильдию!

(12;22) - магазинчик оружия (все, как в типичном американском городке).

(17;16) - банк.

(16;23) (16;15) (13;15) (13;23) - монахи, как только обойдете их всех - получите 25 000 очков опыта.

(27;27) - Ваш старый знакомый Джо-мошенник предложит Вам купить у него карту к сокровищам. Она поддельная, но все равно купите, зачем - см. ниже.

(22;24) - парень попросит вызволить брата, оговоренного мерзким Джо, из тюрьмы. Когда Вы это сделаете, вернитесь сюда и получите награду 10 000 очков опыта и 6 500 золотых. Если Вы купили фальшивую карту у Джо, то вернитесь сюда еще раз и парень даст Вам карту к настоящим сокровищам. Там будет указано место, куда идти (район E1 (1;11)).

(6;22) - тюрьма. Обищите все камеры и постели в них и Вы спасете нужного Вам человека.

(27;21) -загадка, ответ:"Sandcaster". Получите награду и 100 000 очков опыта.

(7;19) - тут Вас обучат (естественно, за Ваши же кровные денежки) плавать.

(29;27) - тут Вас обучат специальности следопыта.

(30;23) - тут Вас обучат картографии.

(8;5) - загадка с сундуками. Их надо закрыть в правильном порядке (т. е. 1-2-3-4. . . ). Получите 50 000 очков опыта.

(17;10) - цыганка скажет, чей у Вас орб (а то мы сами и не знали) и направит Вас в башню Элинджера.

(27;19) - девушка попросит Вас найти ее ожерелье в канализации (Ох уж мне эти женишники! Всегда что-то теряют!). Когда Вы принесете ожерелье, то получите в награду 100 000 очков опыта и ключ к башне Элинджера.

(30;18) (2;29) (1;13) - входы в канализацию.

В канализации (31;26) старичок попросит Вас убить королеву крыс. Согласитесь. Сундук рядом с ним пока не трогайте. Когда убьете королеву, вернитесь к нему, получите награду и 25 000 очков опыта, потом вскройте сундук. Старичок окажется плохим колдуном, завалите его.

В канализации (21;9) лежит ожерелье, ее охраняет королева крыс. Рядом бочки, поднимающие ENDURANCE персонажа + 5 (навсегда) и одновременно отравляющие его.

(12;10) - башня Элинджера. Не забудьте сначала раздобыть ключ!

(3;5) - убегающий сундук. После разговора с Элинджером вернитесь к нему. Он по-прежнему не будет стоять на одном месте, но не беда - немного поманеврируйте (почаще меняйте направление движения) и сундушко со всем содержимым Ваш.

(15;31) - выход из города.

### Sancaster

Попасть в город можно только через канализацию. Сам город разделен на две части, сообщающиеся друг с другом только посредством канализации.

Итак, в канализации:

(24;4) - гимнастический зал, вход Вам будет стоить 50 000 золотых. Внутри несколько ампул с жидкостями, при помощи которых Вы сможете поднять показатели Endurance и Might всем членам отряда на 10 единиц (а можете просто поднимать показатели только одному человеку, пока он не станет суперменом).

(1;1) - вход в закрытый район города. Пройдите фальшивую стену.

В самом городе:

(30;1) - ключ к Восточной башне.

(24;4) - фальшивая стена, за которой притаился крутой (но не очень) колдун и золотишко.

(21;4) - волшебница Наташа. За 50 000 золотых она заколдует седло для грифона рыцаря Амброза (деньги Вам потом вернет сам рыцарь).

(18;8) - пропуск в город Lakeside.

(18;10) - членство в местной Гильдии магов.

(19;5) - тут Вас обучат искусству навигации.

(19;1) - тут Вас обучат Prestidigation.

(6;21) - тут можно достать Vulture Repellent (средство, отпугивающее стервятников), только оно, кажется, не действует.

(5;30) - тут за дверью волшебница Моргана, которую Вам надо убрать.

(19;27) - тут Вас обучат искусству торговаться.

(19;30) - тут Вас обучат лингвистике.

(18;22) - местная Гильдия магов.

(19;12) - тут можете потренировать отряд (поднять уровень) до 50 уровня.

(23;17) - загадка. Ответ: "100". Получите 250 000 очков опыта.

(27;17) - загадка, Ответ: "Three". Получите 250 000 очков опыта.

(25;11) - фальшивая стена, за ней - зелье, поднимающее показатель Speed для данного персонажа на 10 очков. В пробирке зелья на три дозы.

(23;11) - фальшивая стена, за ней - зелье, поднимающее показатель Intellect для данного персонажа на 10 очков. В пробирке зелья на три дозы.

(20;14) - тут Вам предложат очередное богоугодное дело: прикончить Моргану и Ксенока. Выполним дело, вернитесь сюда и получите 2 000 000 очков опыта.

(8;1) - фальшивая стена, за ней - зелье, поднимающее показатель Speed для данного персонажа на 10 очков. В пробирке зелья на три дозы.

(10;3) - за этой дверью Ксенок. Ничего противник.

(13;3) - фальшивая стена, за ней - зелье, поднимающее показатель Intellect для данного персонажа на 10 очков. В пробирке зелья на три дозы.

(13;5) - фальшивая стена, за ней - зелье, поднимающее показатель Intellect для данного персонажа на 10 очков. В пробирке зелья на три дозы.

(1;10) - фальшивая стена, за ней - зелье, поднимающее показатель Speed для данного персонажа на 10 очков. В пробирке зелья на три дозы.

(9;13) - таверна.

(8;10) - тут в таверне за столом сидит наглый колдун. Если Вы не захотите перед ним прогнуться (тоже мне, крутой нашлся), он нападет на Вас и на помощь ему потом придут еще несколько (10) колдунов. Они будут появляться парами.

(1;16) - храм.

(9;19) - магазин оружия.

(31;16) - ворота на выход

Lakeside

(3;5) - загадка, ответ: "Witch". Получите бесплатное членство в Гильдии магов.

(1;9) - Гильдия магов.

(1;1) - пленник, освободив его получите 200 000 очков опыта.

(6;1) - пленник, освободив его получите 200 000 очков опыта.

(13;1) - пленник, освободив его получите 200 000 очков опыта.

(4;12) - пленник, освободив его получите 200 000 очков опыта.

(14;5) - пленник, освободив его получите 200 000 очков опыта.

(11;6) и (1;11) - входы в канализацию.

(12;9) и (8;12) - тут Вы получите по 10 000 золотых.

(15;14) - безопасный проезд к острову Заблудших Душ.

(10;11) - предметы в лодке.

(1;14) - пропуск в город Necropolis.

Спуститесь в канализацию и там:

(12;11) - статуэтка Дракона.

(6;4) - тут Вас обучат Prayer Mastery.

Necropolis

Тут довольно солидные ребята. Но они Вам не ровня, конечно.

(14;10) - тут первая из 9 книг. Если ее прочитать, персонаж получает 999 999 очков опыта и стареет на 25 лет. Другие книги рядом.

(10;6) - членство в местной Гильдии магов.

(10;14) - тут череп поведает Вам ну очень страшную историю двух великих некромагов. Мне понравилось. К сюжету игры это никакого отношения не имеет.

(5;1) - Гильдия магов.

(10;8) - кликните на стул и поговорите с Сандро-личем. Лич (Lich) - слово, обозначающее по западной традиции высшую форму живого мертвеца. Лич, в отличие от всей другой нежити, как правило, сам лишает себя жизни и потом существует только за счет своей силы воли. Сандро устал от такой жизни и попросит Вас принести ему его сердце, что нако-

нец-то вырваться из своего теперешнего состояния. Согласитесь (тем более, что иначе Вы не получите золотую статуэтку-дракона). Тут бедняге Сандро станет совсем плохо и он на Вас нападет (предварительно извинившись). Он - сильный противник. Советую применять заклинание "Holy Word". За сердцем Сандро спуститесь в канализацию. Когда вернете ему сердце, получите 2 000 000 очков опыта, статуэтку и ключ от Подземелья Смерти, которое находится на другой стороне Ксина (игра "Облака Ксина", район E3). Впрочем, в этом подземелье ничего нужного для прохождения игры нет. Кстати, Вы еще сможете встретиться с этим Сандро в недавно вышедшей игре "Heroes of Might & Magic". Но это так, к слову сказать.

(1;9) - спуститесь здесь за сердцем Сандро. Оно поблизости и Вы не очень навредите отряду, бродя по лаве.

Канализация (она заполнена лавой вместо воды):

(7;1) - бочки, поднимают персонажа на 1 уровень и убивают его (обычная смерть, против нее заклинание "Raise Dead").

(14;14) - бочки, поднимают персонажа на 1 уровень и убивают его (обычная смерть, против нее заклинание "Raise Dead").

(11;2) - бочки, поднимают персонажа на 1 уровень и убивают его (обычная смерть, против нее заклинание "Raise Dead").

(7;1) - бочки, поднимают персонажа на 1 уровень и убивают его (обычная смерть, против нее заклинание "Raise Dead").

(1;14) - сердце Сандро.

#### Olympus

Это - небесный город, так что все время применяйте заклинание "Levitate", а то в самый неподходящий момент можете наступить не туда и, говоря бессмертными словами великого Новикова из фильма "Тени исчезают в полдень", "загребите под фанфарой". Но даже применяя заклинание, НЕ наступайте на участки поверхности, через которые видно желтое небо - это дыры.

За пределами города:

(3;5) - переезд к причалу возле города Castleviev.

(4;8) - переезд к причалу возле пирамиды Фараоха.

В самом городе:

(5;1) - бесплатное (вот оно, волшебное слово для русского человека!) членство в местной Гильдии магов.

(5;8) - магазин оружия.

(7;9) - Гильдия магов.

(9;8) - таверна (советую запастись тут пищей - ее надолго хватит).

(9;10) - храм.

(5;10) - тут можете потренировать отряд (до 100 уровня).

(10;7) - спуститесь в канализацию тут.

В канализации:

(10;12) - спросят пароль, ответ: "Tribbles". Пройдите в открывшийся проход до лестницы, поднимитесь вверх, в город, и в ((10;14) возьмите то, за чем и пришли, - Soulbox.

### **8. БАШНИ**

#### Башня Элинджера

Из каждой башни можно подняться на крышу и выйти на сеть небесных дорог.

В этой башне полным-полно ботинок, хороших и разных.

Войдя в башню, идите вперед, к зеркалу. Оно задаст Вам вопрос, выберите ответ номер 2. Идите в открывшийся проход. В (7;12) кликните на занавеске и нажмите на открывшуюся кнопку. Поднимитесь вверх.

На уровне 2 НЕ нажимайте кнопку (3;8). В (9;11) Вам поднимут сопротивление к электричеству на 20 очков. В (9;5) Вам поднимут сопротивление к огню на 20 очков.

На уровне 3 имеются две лестницы, ведущие вверх. Следующий этаж поделен на две отгороженные друг от друга половины.

На уровне 4 на заданный Вам вопрос ответьте "Elinger". Для разговора с самим волшебником кликните на стуле (получите 250 000 очков опыта). В (5;11) Ваш колдун получит возможность повысить свой интеллект на 25 очков.

Не забудьте сходить за убегающим сундуком.

#### Северная башня

Уровень 1:

- в (4;10) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Эта фраза - известная поговорка. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Еееііе". Получите 500 000 очков опыта.

- в (10;10) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Еааааае". Получите 500 000 очков опыта.

Уровень 2:

- в (5;11) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Ееееаоаеіеееее". Получите 500 000 очков опыта.

- в (9;11) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Oeoosieoosaei". Получите 500 000 очков опыта.

Уровень 3:

- в (10;6) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "lieeeeeeeuic". Получите 500 000 очков опыта.

- в (4;10) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Oooaioieou". Получите 500 000 очков опыта.

- в (10;10) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Aooaioeaeoae". Получите 500 000 очков опыта.

Уровень 4:

- в (3;8) энергетический диск.

- в (11;8) еще один энергетический диск.

Уровень 5:

- в (7;4) загадка, Вам покажут фразу из слов, в которых не хватает некоторых букв. Вам надо напечатать только недостающие буквы. Это буквы: "Aie". Получите чашу, за которой сюда и пришли.

#### Южная башня

Уровень 1 - тут у Вас сложностей быть не должно.

Уровень 2:

- в (4;6) Вы можете прочитать книгу и узнать, куда и кому продали три золотые статуэтки и Jewel of Ages.

- в (7;9) на заданный Вам тут вопрос ответьте: "три раза" (ударить в гонг надо три раза, разъяряя для непонятливых).

Уровень 3:

- в (5;11) еще один гонг, в него тоже нужно ударить три раза.

- в (9;11) еще один гонг, снова ударьте три раза.

- в (4;6) стоит сундук, чтобы открыть его, скажите пароль: "Open Sesame" (напечатайте все это в одно слово, без пробелов). Получите 300 000 золотых.

- в (5;5) - энергетический диск.

- в (9;5) - энергетический диск.

- в (5;7) сундук, НЕ открывайте - всю группу убьет (вне зависимости от набранного уровня).

- в (9;8) снова сундук со смертельной ловушкой для всей группы.

- в (10;6) и снова такой же сундук со смертью внутри.

Уровень 4:

- в (9;11) книгу не читать, персонаж умрет!

- в (5;11) вор (только он один) сможет получить 500 000 очков опыта.

#### Восточная башня

Уровень 1:

- тут имеются две двери, к которым Вы не можете приблизиться, т. к. Вас отталкивает. Вот решение: чтобы попасть в нижнюю дверь, примените заклинание "Jump", стоя в точке (7;7); чтобы попасть в верхнюю дверь, примените то же заклинание, стоя в точке (7;9). Вам нужно идти по верхней (северной) лестнице.

Уровень 2 - ничего сложного и интересного.

Уровень 3:

- в (11;8) энергетический диск.

- в (7;4) еще один энергетический диск.

- в (5;11) ждет Вас Jewel of Ages.

Уровень 4:

- в (10;10) каждый персонаж может получить один уровень и постареет при этом на 50 лет (но ведь Вы сейчас вернете Jewel of Ages и он сможет снимать действие магического старения).

- в (7, 4) персонажи отряда могут получить 5 уровней, но при этом потеряют все свои вторичные умения, кроме воровского. Имеет смысл, если у Вас этих вторичных умений мало.

- в (11;8) можете получить + 50 очков интеллекта навсегда.

#### Западная башня

Тут никаких проблем у Вас возникнуть не должно. Единственная хитрость - ключ от башни лежит на самом ее верху. Пройдите по небесной дороге с крыши башни Элинджера на крышу Западной башни, спуститесь в маленькую комнатку (тем более, что больше Вы никуда спуститься и не можете) и покопайтесь среди костей. В башне находится нужная Вам статуэтка. Не забудьте о ней!

Итак, на уровне 4:

(9;8) - тут среди костей лежит ключ к башне.

(7;9) - лестница вниз. Спуститесь на 1 этаж и возьмите там золотую статуэтку.  
(4;10) - тут получите награду, как только всех плохих перебьете.

#### Великая пирамида дракона Фараоха

##### Уровень 1:

(11;30) - рычаг.

(4;28) - рычаг.

(5;4) - рычаг.

(18;6) - рычаг.

(22;6) - рычаг.

(26;6) - рычаг.

(18;25) - загадка, ответ: "7".

(20;23) - загадка, ответ: "3".

(22;25) - загадка, ответ: "9".

(20;27) - загадка, ответ: "8".

(26;27) - загадка, ответ: "5".

(24;25) - загадка, ответ: "10".

(26;23) - загадка, ответ: "4".

(28;25) - загадка, ответ: "6".

(25;20) - рычаг, открывает доступ к сокровищам в (23;15). Там 2 500 000 золотых и 5000 драгоценных камней для исполнения заклинаний.

(5;6) - лестница вверх.

##### Уровень 2:

(9;9) - лестница вверх. Пароль: " 1701" (этот пароль - шутка создателей игры на тему популярнейшего в Америке фантастического телесериала "Star Trek". Там он среди любителей фантастики, которые в первую очередь и играют в компьютерные игры, знаменит, как у нас "Семнадцать мгновений весны". Но у нас этот телесериал неизвестен и объяснять смысл шутки я не буду. Не путайте "Star Trek"-телесериал и "Star Trek"-фильмы, некоторые из которых дошли до широкого российского рынка видео. ).

##### Уровень 3:

(11;18) - чуть впереди расположен телепорт, переносящий Вас на круг назад. Преодолеть телепорт можно, применив заклинание "Jump".

(20;14) - чуть впереди расположен телепорт, переносящий Вас на круг назад. Преодолеть телепорт можно, применив заклинание "Jump".

(13;15) - чуть впереди расположен телепорт, переносящий Вас на круг назад. Преодолеть телепорт можно, применив заклинание "Jump".

(18;15) - чуть впереди расположен телепорт, переносящий Вас на круг назад. Преодолеть телепорт можно, применив заклинание "Jump".

##### Уровень 4:

(7;5) - кнопка над камином.

(5;5) - сейф. Комбинация для него "20-30-1". В этом сейфе лежит книга, в которой написаны задачи Фараоха-дракона. Персонаж, который прочтет книгу, получит 1 000 000 очков опыта.

Сам дракон сидит на стуле. Поговорив с ним, отряд получит 5 000 000 очков опыта.

## **9. ПОДЗЕМЕЛЬЯ**

### Подземелье Заблудших Душ

Тут Вашими врагами выступают минотавры. Отряд должен достичь как минимум 25 уровня и клирик должен владеть заклинанием "Day of Protection", иначе ничего у Вас не получится, только людей зря потеряете. Да и не забудьте иметь при себе 266 000 золотых.

##### Уровень 1:

- переверните песочные часы (4 штуки) и идите вниз.

##### Уровень 2:

- тут вроде просто надо подойти к лестнице вниз и на все вопросы ответить утвердительно.

##### Уровень 3:

- (1;1), (1;10), (14;2) и (13;14) - рычаги. Дерните за них и идите вниз.

##### Уровень 4:

- (6;14), (14;14), (14;12) и (14;10) - снова рычаги. Идите к лестнице вниз и заплатите 266 000 золотых, иначе не пропустит. Вот обдираловка-то!

##### Уровень 5:

Тут полно клеток с птицами. Когда Вы их будете отпускать, они в виде благодарности попоют и Вашим ребятам станет лучше (см. ниже). Кроме того, стены лабиринта на этом уровне образуют слова: "My Name Is Sheltem" ("Меня зовут Шелтем"). Так Вы узнаете подлинное имя Аламара. Это Вам еще пригодится в дальнейшем.

(27;31) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 endurance навсегда.

(26;30) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 assaguru навсегда.

(26;28) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 luck навсегда.

(31;25) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 might навсегда.

- (20;24) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 personality навсегда.
- (24;31) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 speed навсегда.
- (20;11) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 personality навсегда.
- (31;15) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 endurance навсегда.
- (29;17) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 might навсегда.
- (29;15) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 luck навсегда.
- (26;15) - клетка с птицей, ее пение дает всем членам отряда + 6 endurance навсегда.
- (16;3) - клетка с птицей, поющей Пророческую песнь.
- (1;8) - клетка с Певчей Птицей, за которой Вы и пришли.

#### Храм Барка

Тут создатели игры немного пошутили на тему Ветхого Завета. Если Вы его читали, тогда смысл текстов многочисленных книг Вам будет ясен.

#### Уровень 1:

(2;15) - тут зелье, повышающее у персонажа показатель Might на 5 очков навсегда. В пробирке зелья на 1 дозу.

(2;11) - тут зелье, повышающее у персонажа показатель Personality на 5 очков навсегда. В пробирке зелья на 1 дозу.

(10;3) - тут пленник. Освободите его и получите 25 000 очков опыта.

(9;3) - тут еще один пленник. Освободите его и получите 25 000 очков опыта.

#### Уровень 2:

(7;7) - отсюда Вам надо прыгать на запад или на восток в зависимости от того, куда хотите попасть.

(7;3) - отсюда Вам снова надо прыгать на запад или восток в зависимости от желания.

(1;13) - бочки, их содержимое улучшает показатели персонажа и одновременно старит его.

(7;12) - отсюда Вы можете прыгнуть на север или на запад.

(12;12) - отсюда Вы можете прыгнуть на север и на юг.

(14;7) - зелье, повышающее у персонажа показатель Speed на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(13;6) - зелье, повышающее у персонажа показатель Luck на 5 очков. В пробирке зелья на 2 дозы.

(14;9) - зелье, повышающее у персонажа показатель Accuracy на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(11;6) - зелье, повышающее у персонажа показатель Might на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(12;4) - зелье, повышающее у персонажа показатель Personality на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(14;4) - зелье, повышающее у персонажа показатель Intellect на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(15;3) - зелье, повышающее у персонажа показатель Endurance на 5 очков. В пробирке зелья на 1 дозу.

(14;1) - зелье, повышающее у персонажа показатель Accuracy на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(12;1) - зелье, повышающее у персонажа показатель Speed на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(10;15) - зелье, повышающее у персонажа показатель Intellect на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

(15;15) - зелье, повышающее у персонажа показатель Endurance на 5 очков. В пробирке зелья на 3 дозы.

#### Уровень 3:

(1;2) - пленник. Получите за его освобождение 25 000 очков опыта.

#### Уровень 4:

Выставьте циферблат на западе на 1, циферблат на севере на 2, а на востоке - на 3. Дерните за рычаг и пойте водички из источника. После этого можете идти вниз.

#### Уровень 5:

Я так и не смог решить эту задачу, но на сюжет это влияния не оказывает.

### **10. КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ**

#### Спасательный отсек 1

В этом отсеке прибыл Корабль. Попасть в отсек Вы сможете лишь после разговора с драконом Фараоном.

(4;10) - дневник Корака, из которого Вы еще немного проясните ситуацию.

(4;6) - тут Вы узнаете, что значит название "Хеен" ("Ксин"). Оказывается, это - Xylonite Experimental Expansion Project (переводите сами, я Вам не йог).

(2;8) - тут Вам надо отключить силовое поле, предохранившее Корака от смерти в момент вынужденной посадки спасательного отсека. Для этого введите пароль-фразу: "Where no man has gone before" (это опять шуточка по поводу телесериала "Star Trek", смысл ее я не буду объяснять).



(4;8) - тут сидит Корак после того, как Вы его освободили из силового поля. Поговорите с ним, получите 5 000 000 очков опыта. Он пошлет Вас за Soulbox. Что делать дальше - см. раздел №4.

#### Спасательный отсек 2

В этом отсеке прибыл Шелтем. В точке (4;9) Вы сможете прочитать его записи в компьютере и немного понять ситуацию.

### **11. ЗАМКИ**

#### Замок Калиндра

Аламар (Шелтем) вывел его из фазы и поэтому пройти очередной уровень Вы сможете лишь после того, как принесете Элинджеру пять энергетических дисков и он вернет уровень в нормальную фазу.

Уровень 1:

Ничего интересного.

Подземелье:

**НЕ ВЫПУСКАЙТЕ** пленников из двух крайних справа камер - это **ОЧЕНЬ** трудно-убиваемые мерзавцы, Мумии Драконов.

Уровень 2:

Просто пройдитесь и найдите капитана королевской гвардии Димитрия и его дочь (они спят в двух больших кроватях). Дочь капитана даст Вам задание и ключ к подземелью Заблудших Душ. А сам капитан позже поможет найти и вернуть в человеческий облик королеву Калиндру (подробнее об этом см. раздел №4). Комбинация к сейфам на этом уровне: "64-52-31".

Уровень 3:

(15;13) - храм.

(15;15) - банк.

(15;2) - магазин оружия.

(15;0) - тут Вы можете потренировать отряд (поднять уровень) до 100 уровня.

(0;14) - кнопка.

(2;15) - сейф. В нем лежит корона, которую Вы сможете взять лишь после того, как поговорите с королевой Калиндрой в подземелье замка Blackfang. Комбинация к сейфу: "3-31-62".

(9;14) - бочка, содержимое которой поднимет персонажу показатель Personality на 10 оч.

(8;15) - бочка, содержимое которой поднимет персонажу показатель Personality на 10 оч.

(9;15) - бочка, содержимое которой поднимет персонажу показатель Personality на 10 оч.

#### Замок Черный Клык (Blackfang)

Попасть в этот замок Вы сможете только после того, как принесете рыцарю Амброзу заколдованное седло (подробности см. в разделе №4).

Уровень 1:

(7;8) - тут разбил свой шатер рыцарь Амброз. Он в любой момент готов вернуть Вас обратно.

(15;0) - гонг, ударьте в него.

Уровень 2:

Ничего интересного.

Уровень 3:

(13;14) - граф Blackfang. Солидный противник, но Вам не ровня. Навалитесь на него всей честной компанией и дело в шляпе.

(15;12) - лестница в подземелье. Войти сможете, только убив графа Blackfang.

Подземелье:

(1;1) - тут рыдает над жизнью поганой Калиндры, превращенная Шелтемом в вампира. Поговорите с ней. Потом отойдите, снова приблизьтесь и поговорите. Она даст Вам комбинацию к сейфу со своей короной (3-31-62). Подробности см. в разделе №4. Получите 5 000 000 очков опыта.

#### Замок Аламар

Вот оно - логово главного гада. Добраться до него самого можно, поднимаясь снизу вверх или спустившись через люк в крыше. Второй путь короче, да вот беда - люк охраняет Мегадракон. Я никак не мог прибить его честным способом, уж больно живуч - несколько тысяч хит-пойнтов! С досады пришлось применить тренер и, естественно, "бобик сдох". Однако, повторяю, честным образом эту тварь не взять, а я искренне надеюсь, что Вы будете играть в эту игру честно - она того стоит, поверьте! Так что идите снизу вверх.

Уровень 1:

Тут делать особенно нечего, просто идите наверх. В подземелье не ходите - это Вам пока не требуется.

Уровень 2:

(0;1) - часы, поставьте их на "9".

(0;15) - часы, поставьте их на "9".

(14;15) - часы, поставьте их на "9".

(14;1) - часы, поставьте их на "9".

(7;8) - теперь, после того как Вы выставили часы, на островок в центре уровня можно попасть по мостику. В этой точке поговорите со статуей, стоя перед ней (т. е. так, чтобы ее

лицо смотрело на Вас). Она спросит Вас пароль. Это - истинное имя Аламара Sheltem. Теперь идите к лестнице вверх.

(15;8) - лестница вверх.

Уровень 3:

Ваша задача - преодолеть поле из разноцветных лоскутиков силовых полей и добраться до Аламара. Преодолеть поле можно, переходя с одного квадратика на другой в строгой последовательности. Вот она: F-E-W-A-E-E-F-F-W-A-E-F-A-W-E-E-W-W-E-F-A-W, где:

F - силовое поле огня (квадратик красного цвета)

E - силовое поле земли (квадратик коричневого цвета)

A - силовое поле воздуха (квадратик белого цвета)

W - силовое поле воды (квадратик голубоватого цвета).

Для наглядности я дам Вам координаты для пяти первых квадратов. Итак:

1 квадрат (огонь) - (14;9)

2 квадрат (земля) - (13;9)

3 квадрат (вода) - (12;9)

4 квадрат (воздух) - (11;9)

5 квадрат (земля) - (11;8)

Ну и так далее. Когда доберетесь до двери (она одна, не спутаете), пройдите вперед и Аламар-Шелтем Вас позовет и начнется автоматический мультфильм-концовка.

**ПОЗДРАВЛЯЮ, ВЫ ПРОШЛИ ИГРУ "MIGHT & MAGIC V: DARKSIDE OF XEEN"!!!**

Теперь я перехожу к описанию последнего квеста.

### **ИСПОЛНЕНИЕ ПРОРОЧЕСТВА ОБ ОБЪЕДИНЕНИИ КСИНА**

Ну вот, мы подходим к финалу. Для выполнения этого квеста Вам **НЕОБХОДИМЫ** ОБЕ ЧАСТИ игры. Иначе ничего у Вас не выйдет.

Прежде всего Вам необходимо разобраться с Шелтемом и его помощником, лордом Ксином. Если по какой-то причине Вы еще кого-то из них не оприходовали, то принимайтесь за дело. После победы над ними Вы получите Куб Силы (от Шелтема) и Скипित्र Временного Нарушения (от лорда Ксина).

Теперь отправляйтесь к дракону Фараоху в пирамиду. Он сообщит Вам, что надо сделать, а именно:

1. Освободить принца Роланда из заточения в подземелье замка Аламар.

2. Включить 4 отражателя в 4-х концах мира.

3. Разбудить спящие Элементы (их тоже четверо).

4. Открыть дорогу в заоблачный мир над Башней Из Черного Камня.

Приступаем. Сначала идем в подземелье замка Аламар (на первом уровне, идя по коридору, от входа сверните налево). Спуститесь вниз. В (10;15) - зелье, дающее +5 уровней одному персонажу навсегда (в бутылке зелья на 1 дозу). В (10;11) тоже зелье, дающее +5 уровней одному персонажу навсегда (в бутылке зелья на 2 дозы). В (10;7) - зелье, дающее +5 уровней одному персонажу навсегда (в бутылке зелья на 2 дозы). В (6;5) и в (8;5) - рычаги, дерните за них. В (13;3) Вы найдете ключ к Драконьей Башне. В (15;5) череп пока не позволит Вам двигаться дальше. В (2;2) Вы можете перейти на дневную сторону Ксина в Затерянный город Шангри-Ла. Переходим на дневную сторону и идем в квадрат D1 (10;5). Там стоит Драконья Башня. На первом уровне безобидный, на первый взгляд, человек попросит Вас принести ему драконье яйцо за **ОЧЕНЬ** большое вознаграждение. Можете нести, можете и не нести. Это на сюжете никак не отразится. На этом уровне три лестницы, ведущих вверх. Те, что справа и слева, ведут в закрытые области 2 и 3 уровней, где много драконов и сокровищ. Та, что расположена в центре, ведет на 4 уровень. На 2 уровне сокровища лежат (поднимитесь по обеим лестницам) в (11;8) и (3;8). На 3 уровне сокровища лежат (снова придется подниматься по обеим лестницам) в (11;8) и (3;8). Кроме того, на этом уровне стоят и две колбы с зельем, поднимающим у данного персонажа показатель ENDURANCE на 40 очков. Первая колба в (9;11), вторая - в (5;11). В обеих колбах зелья на 4 дозы. На уровне 4 полно драконов (довольно сильных, но к этому моменту Ваш отряд должен уже достичь 90+ уровня, так что Вам должно быть море по колено. В (3;8) и (11;8) лежат сокровища. В (9;9) и (5;9) стоят сундуки, но у моего вора не хватило опыта открыть их. В (4;6) и (10;6) лежат две книги, как только член отряда прочтет их, так получит 10 000 000 очков опыта (каждый раз). Теперь поднимайтесь вверх на Драконьи Облака. Тут стоят несколько шаров, в которые без ущерба для здоровья может заглянуть лишь САМЫЙ УМНЫЙ (показатель INTELECT не менее 150) член отряда. Ничего особенного, кроме общеизвестных философских истин (вроде "история безгранична", "возможности бесконечны" и т. п. ), Вы из этих шаров не узнаете, но получите очки опыта. Два таких шара расположены: Будущее Дракона - в (22;0), Разум Дракона - в (8;31). Кроме шаров, имеются тут еще и книги с драконьими рунами, которые Вам не нужно читать, так как я дам ответ на задачу, которую Вам дадут. Тут же на облаках разбросаны кучки кристаллов, которые дают данному персонажу +4-5 уровней. Ваша цель тут - в (15;30) статуя, которая задаст Вам вопрос. Ответ на него: "Infinity". Вы получите серебряную идентификационную карточку. Возвращаемся в подземелье замка Аламар. Поговорите с черепом, и

тот теперь (у Вас - идентификационная карточка) откроет проход. Идите туда. Там опять череп в (15;9), требующий соответственного допуска. В (11;9) Вы найдете ключ от Башни из Темного Камня. Идем на дневную сторону Ксина в квадрат В3. Там в (11;0) и находится башня. Ваши прогивники тут - Ониксовые Големы, которые похищают у членов отряда все очки магии, так что надеяться остается на грубую силу. На первом уровне ударьте в два гонга, чтобы подняться наверх. На втором уровне ударьте в один гонг четыре раза и можете подняться дальше. На третьем уровне ударьте по одному разу в каждый из двух гонгов и продолжите путь наверх. На уровне четыре в (7;9) Вам зададут вопрос-загадку. Ответ: "120". Теперь заберите в (9,8) золотую идентификационную карточку. Вернитесь в подземелье замка Аламар и поговорите со строптивым черепом. Тот пропустит Вас дальше. В (15;13) и (11;13) бутылки с жидкостью, поднимающей данного персонажа на пять уровней. В каждой бутылки жидкости на три дозы. В (13;15) находится "гроб", в котором заключен принц Роланд. Поговорите с ним, получите 5 000 000 очков опыта, и он даст Вам Амулет Южного Сфинкса. Чтобы потом не делать лишний переход, воспользуйтесь своим пребыванием на Темной стороне и поднимитесь на небесную дорогу. Обойдите по ней по периметру Ксина и в четырех углах обнаружите четыре "дыры" разного цвета. Это - входы во владения спящих Элементов. Кстати, о птичках. На небесной дороге, помимо чудовищ (Небесных Големов и Небесных Драконов), несколько раз Вы внезапно наткнетесь на Небесных Разбойников (очевидно, их появление зависит от генератора случайных чисел, т. к. я всегда встречал их в разных местах дороги). Они потребуют от Вас 10 000 золотых. Если Вы их пошлете (а так и надо поступать с подобными людishками), на Вас нападут сразу три Небесных Дракона, после смерти которых Вы ничегошеньки не получите. Небесная дорога, как я уже сказал, обходит Темную сторону Ксина по периметру, образуя квадрат. В левом нижнем углу находится вход в измерение воды. Встаньте на квадратик силового поля и Вам зададут вопрос. Ответ на него: "Water". Вы упадете вниз. С местными монстрами не сражайтесь - не сможете победить их, единственно возможная тактика - постоянно меняя направление движения, не давая им приблизиться и вовлечь Вас в бой. Если же они все-таки загнали Вас в угол, примените заклинание "Time Distortion". Ваша цель тут - добраться до (3;3), где на стуле сидит Спящий Элемент. Поговорите с ним и быстроенько делайте ноги. Выходом служит квадратик силового поля в (13;12). Вы снова очутитесь на Небесной дороге. Идите в левый верхний угол. Там вход в измерение огня. Встаньте на силовое поле и на вопрос ответьте: "Fire". Тут можете подражаться с чудовищами, если захотите. Спящий Элемент сидит на стуле в (3;12). Поговорите с ним и выходите через силовое поле в (13;3). Оказавшись на Небесной Дороге, идите в правый верхний угол, где находится вход в измерение воздуха. Ответ на вопрос: "Air". Тут с чудовищами опять никак не получается сладить, так что нажимайте на ноги. Спящий Элемент находится в (12;12). Поговорив с ним, выходите через (3;2). Вновь попутешествуйте по Небесной Дороге в правый нижний угол. Там вход в измерение земли. Ответ на вопрос: "Earth" (если Вы и сами до сих пор не догадались). Местных монстров Вы можете при желании завалить, после чего поговорите со Спящим Элементом в (12;13). Выход - в (2;12). Теперь настало время перейти на дневную сторону и включить четыре отражателя. Они находятся:

- отражатель Воды - квадрат F4 (15;0)
- отражатель Огня - квадрат F1 (15;15)
- отражатель Земли - квадрат A4 (0;0)
- отражатель Воздуха - квадрат A1 (0;15)

Добраться до них можно при помощи заклинания "Teleport", но будьте осторожны: если неправильно перенесетесь, то погибнете! Сохраните игру перед каждой новой попыткой. Теперь настала очередь сходить в Южный Сфинкс. Он находится в квадрате A2 (11;9). Попад на первый уровень, сразу сверните направо (попадать на третий уровень сложно, а выжить там еще сложнее, да и не нужно, поскольку я же сообщу Вам ответ на задачу). Для безболезненного преодоления гильотины примените заклинание "Jump". Из точки (12;13) прыгните вперед (иначе один из членов отряда окажется проклят и Вас не пустят на уровень 2), затем прыгните налево, сделайте шаг налево, прыгните вверх (на север), прыгните направо, еще раз направо и теперь идите к двери. Если все-таки один член отряда оказался проклят, идите в какой-нибудь город, там в храме снимайте проклятие и, возвратясь в Южный Сфинкс, начните все снова. Но, если Вы воспользовались моими советами, проблем у Вас не будет. Перед дверью Вам зададут вопрос. Надо ответить: "Picard". Это снова шутка по поводу телесериала "Star Trek", о котором я уже говорил. Смысл этой шутки я мог бы раскрыть, да только для этого понадобится слишком много места. В общем, думайте, что хотите. На уровне 2 найдите Пикарда и он пошлет Вас на поиски вещицы, на которую он согласен обменять колокольчик, при помощи которого можно открыть дверь в Заоблачный мир в Башне из Темного Камня. Идите в квадрат В3 и в (9;6) поговорите с мужичиной. Он пошлет Вас на поиски Вечногорящей лавы. Кусок этой лавы лежит в квадрате E2 (7;11). Принесите лаву и получите нужную Вам вещьцу, с которой идите к Пикарду в Южном Сфинксе. Он даст Вам колокольчик. Идите на 4 уровень Башни из Темного Камня и кликните на лестнице, по которой раньше не могли подняться. Теперь Вы поднимитесь наверх и окажетесь на Облаках Древних. Перед Вами будет дорога. Просто идите по ней все вперед и вперед. Но будьте осторожны, следите за временем дня! Когда кончится день, истечет и действие заклинания "Day of Sorcery" и Вы свалитесь с облаков на грешную землю. Так что почаще отдыхайте на небольших площадках с земляным полом (Вы

их увидите по дороге, они так и называются: "Остановка для отдыха" ("Rest Stop")). В конце пути увидите пирамиду вроде пирамиды Фараоха-дракона. Кликните на ней и начнется заключительный мультфильм. Принц Роланд и королева Калиндра поженятся при большом стечении народа (Калиндра, к слову сказать, выглядит весьма неплохо, не мудрено, что Роланд согласился на церемонию) и Ксин из плоского двустороннего мира превратится в круглую планету. Все хорошо и прекрасно, вот только одно гнетет меня: Шелтема и лорда Ксина прикончили Вы, а Куб Силы и Скипетр Временного Нарушения оказались в руках принца и королевы. Да, человек из народа бился, подвиги совершал - вся слава досталась вельможам. Грустно...

ВЫ ЗАКОНЧИЛИ ПОСЛЕДНИЙ КВЕСТ ИГРЫ "МИР КСИНА"!

## NASCAR RACING

Фирма - Parurus Год выпуска - 1994 Объем - 12,8 Mb.

Монитор: VGA

Управление: клавиатура, джойстик

Звук: Adlib, Sound Blaster, Gravis UltraSound, PRO Audio Spectrum, RAP-10, Ensoniq SoundScape, ESS AudioDrive, Microsoft Sound System, General MIDI.

Сейчас существует достаточно много игр, которые позволяют, не выходя из дома, стать выдающимся гонщиком. Но, возможно, многим надоела, к примеру, "Формула 1" или что-то другое. Для них создали замечательную игру NASCAR RACING. Ее можно отнести к лучшим играм этого класса. Прекрасная графика и звук свойственны этой игре. Также можно в специальном редакторе создать машину по своему вкусу самому. Ну а когда автомобиль готов, можно смело приступать к игре.

Заставка представляет собой кинорепортаж гонки и, по моему мнению, довольно красивая. После Вы сразу попадаете в основное меню.

Single Race - в отличие от мирового чемпионата, здесь можно выбрать трассу, на которой Вы хотите соревноваться и ставить рекорды.

Championship Season - самый главный пункт - начало (или продолжение) мирового чемпионата (новый сезон).

Preseason Testing - тренировка перед чемпионатом.

Multiplayer Race игра с другом по модему или нуль-модемному кабелю.

Driver Info - информация об участниках соревнования.

Options - я думаю, этот пункт не нуждается в комментариях.

Exit - выход в DOS

Теперь настало время рассмотреть наиболее важные и непонятные пункты меню.

**SINGLE RACE** - если Вы не хотите участвовать в мировом чемпионате или не нравятся некоторые трассы, то можно поучаствовать в мини-чемпионате. Это значит, что, прежде чем начать соревнование, необходимо просто выбрать нужную трассу.

**CHAMPIONSHIP SEASON** - начало Мирового чемпионата по гонкам. Сначала Вам предлагается решить: продолжить старый сезон (Continue) или начать новый (New). Затем Вы оказываетесь в главном меню.

**Replay** - просмотреть снятый о Вас фильм. В начале, естественно, никакого фильма нет. Съемка начинается автоматически и заканчивается, когда Вы нажимаете Esc.

**Garage** - пройти в гараж для технической заботы о Вашем автомобиле.

**Practice (Qualify, Warmup, Race)** виды заездов (практика, квалификация, изучение противников, гонка). Этот пункт переносит Вас в машину, на стадион.

**Next Session** - переключение в предыдущем пункте.

**Standings** - результаты и их запись, распечатка и т.д.

**Exit** - выход в главное меню. При этом Вас спрашивают: "Записаться ли на данном месте для последующего восстановления или нет?"

Итак, начинаем работать. Первым делом необходимо настроить машину на данную трассу. Для этого запускаем практику и катаемся по трассе. Если что-то не так, то нажимаем Esc, и после того, как попадаете в меню, входите в Garage (Гараж). Там Вам показывают Вашу машину и слева менюшка следующего вида:

Tires - выбор различных типов колес;

Fuul - заправка горючим;

Spoilers - аэродинамические свойства бампера (наклон относительно дороги) и регулирование угла крыла, расположенного на заднем капоте;

Suspension - здесь имеются следующие подпункты:

\* Camber - наклон передних колес на оси;

\* Weight Jack - аэродинамические свойства стекол;

\* Shocks - задается угол поворота каждого колеса

\* Wheel Lock - угол обзора;

Gears - настройка коробки передач;

**Options** - в этом пункте можно сохранить и загрузить установки, а также удалить ранее сохраненные.

После того, как машина настроена и тренировка закончена, происходит квалификационный заезд, цель которого - определить место (номер) Вашей машины при старте. Здесь необходимо быть предельно собранным, потому что от этого многое зависит и повторить его уже будет нельзя. Далее Вам предлагают провести групповую тренировку, т. е. вместе с противниками. И, наконец, когда все готовы, начинается гонка. Я думаю, не требуется объяснять, что нужно всех обогнать и приехать первым. Дальше все будет зависеть от Вашего мастерства.

Следует заострить внимание на следующем сообщении. Во время заездов есть три способа управления машиной: из кабины, дистанционно, из вертолета. При этом меняется только то, что при управлении из кабины можно вызывать подсказки, нажимая F1-F9 (сколько осталось горючего, технические характеристики автомобиля на данный момент времени, таблица результатов в данный момент и т. д.), а также можно видеть, что творится сзади в зеркало заднего обзора. Переключение между режимами управления осуществляется клавишей F10. Кнопками 1-9 можно устанавливать уровень детализовки.

**PRESEASON TESTING** - предсезонное тестирование. Здесь все то же самое, что и в пункте "Single Race", только в меню вместо всех этапов - пункт "Testing", что означает тестирование. Это помогает тем, кто желает знать, по каким трассам придется ездить.

**MULTIPLAYER RACE** - если у Вас есть модем, то настоятельно рекомендую поиграть в эту игру с каким-нибудь другом, у которого тоже есть модем. Впечатления будут незабываемые.

**DRIVER INFO** - информация о всех участниках чемпионата и их машинах, включая их внешний вид. Здесь перед Вами появляется маленькое меню.

Player - тут можно изменить характеристики главного героя:

- \* Name - имя (фамилия, отчество)
- \* Nickname - кличка (второе имя)
- \* Team - страна, за которую Вы выступаете (или что-то подобное)
- \* Hometown - родина и город детства
- \* Chassis - марка автомашины (Chevy, Ford, Pontiac)
- \* Tires - что-то типа уровня сложности

Opponents - а тут можно увидеть, с кем придется сражаться за титул чемпиона:

- \* Next - следующий
- \* Previous - предыдущий
- \* Select - изменить данные (то же, что и в "Player")

**OPTIONS** - в этом пункте можно установить различные опции:

Controls - чем управлять

Realism - установка уровней сложности. Причем сложность составляется из нескольких переменных (покрытие дороги, погода, может ли повредиться автомобиль и т. д.)

Opponents - то же относится к уровням сложности. Здесь можно установить, какими будут противники.

Driving Aids -

Graphick - графика в игре

Sound - конфигурирование звука

### **СПИСОК ТРАСС**

Теперь я приведу список трасс, на которых Вам выпадет честь проехать. Сразу предупрежу, будет указано название трассы, где она расположена, протяженность (в милях) и количество кругов, которые предстоит промчаться на головокружительных скоростях. Итак, всего в игре существует 9 трекков:

1. Atlanta Motor Speedway  
Hampton, GA  
1,522  
32

3. Darlington Raceway  
Darlington, SC  
1,366  
29

5. Martinsville Speedway  
Martinsville, Virginia  
0,526  
50

7. Phoenix International  
Phoenix, AZ  
1,000  
31

2. Bristol International Raceway  
Bristol, TN  
0,533  
50

4. New Hampshire International  
Loudon, NH  
1,058  
30

6. Michigan International  
Brooklyn, MI  
2,000  
20

8. Talladega Superspeedway  
Talladega, Alabama  
2,660  
18

9. Watkins Glen International  
Watkins Glen, NY  
2,428  
9

Нельзя сказать что-то конкретного по поводу каждой из этих трасс. Все они в чем-то отличаются друг от друга. Единственное, в чем можно предостеречь, так это в том, что восьмая и девятая намного сложнее других из-за большого количества поворотов.

#### **НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ:**

- старайтесь как можно тщательней настраивать машину перед каждым трекм и обязательно записывайте установки;
- на виражах старайтесь держаться как можно ниже;
- пробуйте обогнать противников как можно быстрее, а потом просто поддерживайте расстояние;
- если вдруг стало тяжело и в то же время не хочется терять полученное место (Вас закрутило или в Вас врезались), то скорее нажмите два раза Esc и два раза Enter. Вы покинете чемпионат, записав свои результаты, и окажетесь в главном меню, а затем заново продолжите борьбу. Теперь просто произойдет старт (продолжится гонка), а Ваше место в рекордной таблице и время останется тем же. Но если Вы честный любитель гонок, то, я думаю, нечестно будет так поступать.

Вот, в общем-то, и все об этой замечательной игре. Остальное зависит от Вас. Мировые лавры победителя давно ждут не дожудся, когда их на кого-нибудь наденут. Почему бы и не на Вас?! **ЖЕЛАЮ УДАЧИ!!!**

К этой игре прилагается специальный редактор, который позволит Вам создать свою собственную машину. Это, на мой взгляд, прекрасная возможность проявить свои таланты и свободу мышления. Может быть, это поможет Вам стать прекрасным специалистом в области моделирования и оформления автотехники.

### **OUTPOST**

Фирма - Sirra On-Line. Год выпуска - 1994.

#### **ВВЕДЕНИЕ**

Тысячи лет Земля была колыбелью человеческой цивилизации. Теперь пришло время покинуть колыбель... или умереть при этой попытке. Земля должна быть разрушена пришельцем из глубин космоса - астероидом под названием "Молот Вулкана".

Планируется покинуть Землю. Посланы зонды, чтобы исследовать планетные системы ближайших звезд. По программе избежания катастрофы начато строительство космического корабля. Двигатель ядерного синтеза для этого корабля еще не испытан. Сам корабль может вместить только 200 человек и грузы, необходимые для их выживания. К сожалению, это единственный путь выживания для человечества.

Как только постройка корабля на орбите Земли будет закончена, Вы станете его командиром.

Корабельный компьютер - искусственный мозг (AI = Artificial Intellect)- будет Вашей связью с окружающим миром и даст Вам всю необходимую информацию.

Укомплектованный корабль покинет Землю на обычных ракетных двигателях. На Юпитере была создана топливная станция, чтобы добыть из его атмосферы водород, который будет топливом для космического корабля.

Посылка второго набора зондов принесет более подробную информацию о планетной системе избранной звезды.

Для того, чтобы перехватить Молот Вулкана, был послан ядерный заряд в надежде, что взрыв отклонит астероид. Если план удастся, то космический корабль с орбиты вокруг Юпитера сможет вернуться на Землю.

План отклонить астероид провалился. Астероид раскололся на части, две из которых упадут на Землю, создав разрушения, как от миллиардов мегатонн взрывчатого вещества.

#### **НАЧАЛО ИГРЫ**

Вы видите последовательно несколько меню и рамок с сообщениями. В первом меню выбираете New Game - новая игра.

Компьютер предупреждает, что, если у Вас меньше 8 мегабайт оперативной памяти, то лучше выключить такие функции, как Music (музыка) и Sound Effects (звуковые эффекты). Доступ к ним - через клавишу Preference (предпочтения).

Далее Вас приветствует искусственный мозг (A.I. = Artificial Intelligence), сообщая, что будет помогать Вам.

В следующих двух рамках с сообщениями Вы последовательно присваиваете имена себе, как командиру, и искусственному мозгу.

В меню выбираете уровень трудности: Beginner - для начинающих; Easy - легкий; Medium - средний; Hard - тяжелый.

И вот Вам на выбор предлагается перечень звезд, из которых нужно выбрать 4. Вызвав курсором клавишу Launch (посылка ракет), Вы направляете на эти звезды 4 исследова-

тельских зонда (Probes).

После этого Вы комплектуете загрузку своего корабля. В меню указан минимальный запас, а Вы можете его изменить, вызывая курсор на расположенные справа стрелки и следя за остающимися деньгами (Funds) и весом (Weight). Количество Фабрик Начального Обеспечения (Seed Factory) Вы изменить не можете. Почему их две - догадаетесь позже. Не забудьте взять все зонды: они потом дадут Вам полную информацию о звездной системе. Вы можете взять не более 200 колонистов, соответственно увеличьте количество запасов питания (Food) и средств жизнеобеспечения (Life Support). Colonist Lander и Cargo Lander - это аппараты для опускания на планету колонистов и груза. Их количество также желательно увеличить. Клавишей Launch Вы отправляете корабль в путь.

Но куда? Получены данные с отправленных зондов, и Вы еще раз можете выбрать звезду из тех четырех, на которые Вы направляли зонды. Обращайте внимание на указываемую внизу вероятность наличия пригодных для жизни планет (Habitable Probability). Вы можете также узнать мнение искусственного мозга (A.I. Select), а он может предложить и совсем другую, не выбранную Вами звезду. Клавишей Launch Вы отправляетесь на уже конкретную звезду.

Появляется меню процедур отправки с предупреждением: "Звездолет должен быть отправлен последним действием". Сначала отправляется межзвездный зонд Interstellar Probe. Нажимается курсором его самая верхняя кнопка, а затем сверху вниз его нижние кнопки.

Status Standby - режим ожидания, Launch - запуск. Такую же процедуру проделайте и со звездолетом (Starship).

И вот видна звезда с планетами. На этой стадии планеты можно избирать, вызывая на них курсор. И выбрать из них ту, где условия жизни ближе к земным. Для некоторых планет вместо данных может появиться надпись: "Вы не захотите на нее садиться". Выбрав планету, вызывайте курсор на Select - избрание.

В следующем меню Вы сначала запускаете спутники, вызывая курсор на первый из них, а потом на клавишу Deploy Satellite (запустить спутник). Потом ту же процедуру проделайте с остальными спутниками и с геологическим зондом. Status None указывает, что спутника на борту больше нет, то есть он запущен. Последней запускается Фабрика Начального Обеспечения (Seed Factory) и об этом сказано внизу в предупреждении.

Вот показалась планета. Исследованные участки указаны квадратиками и Вы можете выбрать 4 из них для просмотра. Средней клавишей останавливается вращение планеты. Лучше выбирать там, где фон поверхности более однородный. Отобранные карты проверьте на наличие ровных поверхностей.

Вызовите курсор на карту правой кнопкой мыши, а затем в меню изберите Tools и Elevation Map (карта неровностей). Черные поверхности - ровные, красные - неровные, зеленые - труднопроходимые, желтые - непроходимые. Выберите карту, где есть большое черное пятно и достаточно полезных ископаемых, отмеченных ярко-красными точками. Остальные карты закройте, вызвав правой кнопкой мыши меню, а затем избрав System и Close.

На оставшейся карте вызовите курсор на середину большого черного пятна. Поверхность этого участка появится на ромбовидной карте местности. В центре этой карты отметьте место приземления Seed Factory - Фабрики Начального Обеспечения. Вызовите курсор на иконку этой фабрики в окне избирателя сооружений и перенесите появившийся ромбовидный значок на одну из центральных ячеек карты. Снова нажмите на левую клавишу мыши, и на карте появится посадочный знак. Запустите отсчет оборотов планеты, вызвав курсор на Run в правом нижнем углу, и Фабрика опустится на планету, а под значком планеты появится цифры 001, то есть прошел один оборот.

Освещенные круги по краям Фабрики означают, что она строит 4 объекта: Командный Центр. Правильную Печь, Завод и Сельскохозяйственный Купол, но они будут построены только через несколько оборотов. Вызовите на них курсор после постройки и Вы узнаете, что каждый из них собой представляет. А в Вашем распоряжении бульдозер (dozer), экскаватор (digger) и рудокоп (miner). Пока разравнивайте площадки у выходов труб, копайте вентиляционную шахту (сначала на первый уровень, потом на второй уровень, а потом - горизонтальные туннели). А рудокоп пошлите на одну из красных точек крупномасштабной карты. Вызовите на это место курсор, туда переместится зеленый квадратик и этот участок будет показан на ромбовидной карте местности. Найдите на ней маяк выхода руд и перенесите на него ромбовидный знак переноса рудокопа из окна избирателя.

Потом вызовите курсор на свою колонию Она отмечена голубой точкой. Как только появится завод Фабрики Начального Обеспечения, назначьте его на выпуск бульдозеров. Вызовите курсор на этот завод и продвиньте меню со стрелкой, чтобы вместо None появилось dozer. Первый построенный Вами завод таким же образом настройте на выпуск экскаваторов. Но новые бульдозеры и экскаваторы появятся в меню только после того, как будет построен Пункт Управления Роботами.

## СТРОИТЕЛЬСТВО ВАШЕЙ КОЛОНИИ

Когда Вы начинаете строить колонию, первое, что Вам нужно обеспечить, - это выживание. Фабрика Начального Обеспечения (Seed Factory) обеспечивает только начало деятельности Вашей колонии, так что Вам нужно доделать остальное.

Что Вам нужно для выживания? Вам нужны полезные ископаемые для строительства и работы Ваших структур; Установки для Производства Воздуха для того, чтобы обеспечить воздухом строения, так как большинство из них не имеет собственной системы воздухообеспечения. Вам нужны Сельскохозяйственные Купола для того, чтобы кормить колонистов, так как они становятся раздражительными, когда голодают. Вам необходим надежный источник энергии для удовлетворения энергетических потребностей. Вам необходимы защищенные подземные зоны для проживания. Вам необходима Группа Быстрого Реагирования на Катастрофы для сведения к минимуму повреждений от неожиданных событий. Перечень продолжается и продолжается, причем деятельность каждой из структур зависит от других.

Уделите больше внимания строительству под поверхностью планеты. Оно идет медленнее, так как нужно готовить площадку для строительства. Экскаваторы роют туннели, то есть увеличивают количество ячеек уровня, на котором они находятся. Ставьте их на край площадки и задавайте направление, куда копать, в появившемся меню. Полученные ячейки разравниваются бульдозерами и только после этого на них можно строить. Переходить с уровня на уровень можно, вызывая курсор на основание шахты или при помощи клавиши ALT с цифрой 0 - поверхность, 1 - первый уровень, 2 - второй уровень и так далее. Строящиеся под поверхностью сооружения, в том числе, и специальные трубы появляются в меню только тогда, когда Вы находитесь на одном из уровней под поверхностью планеты. Их названия имеют перед собой буквы UG (underground = подземный).

В стороне от Вашей колонии на крупномасштабной карте появляется синяя точка. Это замеченная орбитальной обсерваторией колония повстанцев, которые захватили вторую Фабрику Начального Обеспечения и строят свою базу. Вызовите на нее курсор и она появится на ромбовидной карте. Если у Вас хорошо пойдут дела, то колонисты-повстанцы могут забросить свою колонию и присоединиться к Вашей.

Слева внизу находится иконка искусственного мозга. Вызовите на нее курсор и откроется меню. Функция Master Reports (основные отчеты) откроет свое меню, где Executive Report (исполнительский отчет) даст Вам всю основную информацию о состоянии колонии, а в своих сообщениях (News Brief) мозг информирует Вас о том, что Земля разрушена, о том, что появилась вторая колония и так далее.

Позднее в игре, когда Ваши потребности по выживанию будут удовлетворены, Вы можете сконцентрироваться на тактическом расширении колонии, на исследовательских работах, на торговле с другими колониями и на деятельности Ваших колонистов в сфере развлечений и получения прибыли.

## **ЧТО СТРОИТСЯ НА ПОВЕРХНОСТИ ПЛАНЕТЫ:**

### **ФАБРИКА НАЧАЛЬНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (Seed Factory).**

Эта сложная автоматизированная фабрика, которая приземляется на планету до прибытия людей и подготавливает условия для начала колонизации. Она имеет ограниченное количество специальных возможностей, таких, как производство роботов и плавление минералов, и это делает ее многоцелевой структурой. Начальный Командный Центр также создается этой фабрикой.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки - 2

Нужное для обслуживания количество колонистов - 0

### **КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР (Command Center).**

Это замкнутая система с собственной системой жизнеобеспечения, которая служит ядром любой колонии. Первый Командный Центр создается Фабрикой Начального Обеспечения для того, чтобы обеспечить график безопасных работ и временную структуру жизнеобеспечения на период строительства первой колонии. Новые Командные Центры могут быть размещены Вами для создания новых независимых колоний. Так как зоны командных центров не могут перекрывать одна другую, Вы будете предупреждены, если попытаетесь разместить новый командный центр слишком близко от уже существующего (основное правило: новый командный купол не может находиться в радиусе 30 ячеек от существующего командного центра).

При начале строительства нового Командного Центра хорошая идея - начать в зоне строительства сначала работы по добыче полезных ископаемых, а затем расчистить бульдозерами площадку для строительства купола Командного Центра.

Скоре после того, как будет построена новая командная структура, потребуется Установка по Производству Воздуха (CHAP) для жизнеобеспечения командной структуры и других новых зданий, которые будут строиться после.

Купол Командного Центра также служит для размещения в нем Инженерной Команды, которая может ремонтировать разбитые структуры и устранять поломки.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

### **СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЙ КУПОЛ (Agricultural Dome).**

Это Ваш источник питания. Новые исследовательские открытия смогут увеличить производство продуктов питания, но Вам нужно сконцентрироваться на том, чтобы поддер-



жизнь эти купола в таком состоянии, чтобы они производили достаточно пищи для имеющегося количества колонистов. Наличие куполов поднимает и моральный уровень колонистов, так как они могут видеть, что им не придется голодать.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### УСТАНОВКА ПО ПРОИЗВОДСТВУ ВОЗДУХА (СНАР).

Замкнутая система по производству нужной для жизни атмосферы (СНАР) производит основные поддерживающие жизнь газы, необходимые Вашим колонистам для выживания, а также и побочные продукты, такие, как вода. Воздух от этой установки подается в другие структуры по системе трубопроводов.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 6

Нужное для обслуживания количество колонистов - 4

#### ГРУППА БЫСТРОГО РЕАГИРОВАНИЯ НА КАТАСТРОФЫ (DIRT).

Эта группа помогает свести к минимуму повреждения от непредсказуемых событий, которые случаются с Вашими структурами, таких, как попадания метеоритов, взрывы и так далее. Зона действия группы ограничена, так как Среда обитания враждебна и неприятные события случаются часто. В среднем, группа может защищать структуры в радиусе 5 ячеек вокруг себя. Чем ближе поврежденная структура находится к этой группе, тем больше вероятность пережить неприятные события с минимальными повреждениями.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 5

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

#### ПУНКТ УПРАВЛЕНИЯ РОБОТАМИ (Robot Command).

Это Ваш централизованный пункт управления роботами, который издает приказы и поддерживает контакт с Вашими исследователями поверхности, рудокопами, ремонтниками и другими роботами. Если топливная батарея робота выходит из строя вне колонии, то пункт управления роботами получает извещающий об этом сигнал и для устранения неисправности может быть выслан робот-ремонтник. Все функции управления роботами выполняются на этом пункте, который работает в тесном контакте с релейной сетью передачи сигналов Башен Связи.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### БАШНЯ СВЯЗИ (Communication Tower).

Она держит колонию на связи с широко разбросанными роботами и с другими колониями. Каждая башня имеет ограниченную зону действия, так что, если Ваши роботы уходят так далеко, что Вы их больше не слышите, попытайтесь построить еще несколько башен на удалении от колонии.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 2

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### ЗАВОД (Factory).

Находящиеся на поверхности планеты заводы могут производить роботов, запасные части к роботам, материалы для дорог и другие постоянно токсичные материалы, которые не разрешено изготавливать в подземных помещениях. Как и другие поверхностные структуры, завод имеет надежную защиту, но его нужно эвакуировать на время вспышек на солнце, чтобы рабочие находились в безопасности.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 6

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### РУДНИК (Mine).

Как только робот-рудокоп доберется, по крайней мере, до одного пласта полезных ископаемых, на поверхности появится верхняя часть ствола шахты, чтобы отметить расположение шахты. Важно учитывать расположение шахты относительно колонии. И колония, и шахта имеют как поверхностные, так и подземные сооружения, поэтому возможно, что робот-рудокоп прокопает путь в активный подземный уровень Вашей колонии, что даст нежелательные побочные эффекты. Руда хранится на поверхности до тех пор, пока не прибудет железнодорожный состав или грузовики, чтобы перевезти ее к Плавильной Печи.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 7

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### ПЛАВИЛЬНАЯ ПЕЧЬ / УСТАНОВКА ПЕРЕРАБОТКИ РУДЫ (Smelter / Ore Processing Facility).

Это то место, куда грузовики и железнодорожные составы доставляют руду для переработки ее в полезные сырье. Установка имеет ограниченные возможности складирования, так что полученное после переработки сырье необходимо регулярно вывозить в Складские Емкости колонии.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 7

Нужное для обслуживания количество колонистов - 3

#### СКЛАДСКИЕ ЕМКОСТИ (Storage Tanks).

Они важны на ранней стадии развития Вашей колонии, так как они служат пунктом доставки для всех Ваших ресурсов от рудников, которые должны быть переработаны в пригодное для использования сырье. Пока ресурсы находятся в Ваших Складских Емкостях, они не доступны колонии для нужд строительства и обслуживания Ваших структур. Как грузовики, так и железнодорожные составы могут доставлять ресурсы к Вашим Складским Емкостям, которые могут содержать 1000 единиц любого ресурса.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 2

Нужное для обслуживания количество колонистов - 0

#### УСТАНОВКА ПО ПЕРЕРАБОТКЕ ОТХОДОВ И УНИЧТОЖЕНИЮ МУСОРА (SPEW).

Эта установка представляет собой центр по переработке и рециркуляции отходов колонии. Отходы и мусор регулярно поставляются на эту установку для переработки в весьма полезное сырье, известное как многоцелевое вещество (MPG). Удаленные бульдозерами породы также направляются на эту установку, чтобы из них были извлечены ценные материалы. Хорошая идея - построить одну из таких установок на ранней стадии создания колонии, чтобы не потерять никакие местные ресурсы, наличие которых для Вашей строительной программы может оказаться ограниченным. Колонисты осознают важность процессов рециркуляции, так что, когда Вы постройте такую установку, их моральное состояние улучшится.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 8

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

#### РЕАКТОР ЯДЕРНОГО СИНТЕЗА ТИПА ТОКАМАК (Tokamak Fusion Reactor).

На планете, которая находится далеко от своей звезды, такой реактор будет первичным источником энергии для структур Вашей колонии. Подземная часть реактора, которая строится одновременно с частью на поверхности планеты, является Хранилищем для Радиоактивных Материалов. Вы имеете выбор доставить реактор вниз с космического корабля или построить новый после того, как Вы разработаете технологию и исследуете местные ресурсы, чтобы можно было выполнить эту работу.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 2 (если с космического корабля) и 9 (если строить по чертежам)

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### ГОРЯЧАЯ ЛАБОРАТОРИЯ (Hot Laboratory).

Она разработана для проведения потенциально опасных экспериментов. В связи с этим она защищена от случайных взрывов, которые могут пробить корпус Хранилища для Радиоактивных Материалов и, кроме того, она состоит из нескольких отдельных экспериментальных зон, размещенных на поверхности планеты.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 5

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

#### УСТАНОВКА НАНОТЕХНОЛОГИИ (Nanotechnology Facility).

Как только в результате интенсивных исследований будет открыта нанотехнология и появится возможность создать эту установку, будет хорошей идеей построить не менее одной из них для каждой из Ваших колоний. Как только эти установки будут построены, ресурсы не будут более ограничивающим фактором для развития колонии.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 5

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

#### АТМОСФЕРНАЯ УСТАНОВКА (Terraforming Facility).

Не путайте эту установку с Установкой по Производству Воздуха (CHAP), так как она используется для создания пригодной для дыхания атмосферы на всей планете. До того, как позднее в игре появится возможность создать такую установку, должны быть проведены значительные исследовательские работы. Эта установка сильно поднимает моральный дух населения колонии, а также дает небольшое повышение уровня комфорта (Luxury).

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 9

Нужное для обслуживания количество колонистов - 4

#### ПРИЕМНАЯ АНТЕННА ДЛЯ ЭНЕРГИИ ИСКУССТВЕННОГО СОЛНЦА (Solar Powersat Receiver Array).

Эта антенна необходима для преобразования энергии от сфокусированного луча микроволновой энергии, направленного на поверхность от спутника Искусственного Солнца. Если такого спутника на орбите нет, то и эта антенна не нужна. Для полного использования луча микроволновой энергии может быть применено до двух приемных антенн на спутник.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

### КОСМОПОРТ (Spaceport).

Когда с помощью исследований будут разработаны космическая программа и возможность подъема на орбиту тяжелых грузов, тогда может быть построен и Космопорт для отправки грузов или спутников на орбиту. Грузовые ракеты с низкой орбитой могут быть использованы для транспортировки грузов и в другие колонии на поверхности планеты. Космопорт также имеет подземные ангары для хранения спутников, тяжелых ракет-носителей и грузовых ракет до тех пор, пока они Вам не понадобятся.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 7

Нужное для обслуживания количество колонистов - 4

### ПЕРЕМЕЩАТЕЛЬ ГРУЗОВ (Mass Driver).

Это электромагнитная пушка с направляющими, разработанная для выбрасывания грузов на орбиту, где они ловятся гигантской сетью. Обычными грузами являются ресурсы, что позволяет легче построить большой космический корабль на орбите без перемещения челночного корабля с небольшими грузами на орбиту и обратно.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 9 (на сегмент)

Нужное для обслуживания количество колонистов - 4

### ПОЛИЦИЯ (Police).

После размещения полицейского участка Вы можете избрать вид отношения Вашей человеческой или робото-полиции к местным колонистам. Благожелательное (Benevolent) отношение снижает уровень преступности (Crime) наполовину в радиусе 5 сфер от полицейского участка, но укрепляет моральный уровень (Morale) на одно очко за оборот планеты. Враждебное (Hostile) отношение полиции снижает уровень преступности до нуля в радиусе 5 сфер, но моральный уровень также снижается на 1 очко за оборот.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4 (на поверхности) и 3 (по землей)

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

### СКЛАД (Warehouse).

Обеспечивает дополнительные складские площади к тем, которые имеются в распоряжении Ваших фабрик для хранения лекарств (1 единица массы), топливных батарей (2 единицы массы), предметов роскоши (3 единицы массы), дорожных материалов (3 единицы массы), роботов (3 единицы массы без топливной батареи, 5 единиц массы с топливной батареей) и грузовиков (6 единиц массы). Каждый склад может хранить 1000 единиц массы товаров.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 2

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

### **ЧТО СТРОИТСЯ ПОД ПОВЕРХНОСТЬЮ ПЛАНЕТЫ:**

#### ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ (Residential).

Жилые помещения необходимы для того, чтобы Ваши колонисты как можно скорее начали жить в комфортных условиях. Во время фазы прибытия они живут в переполненных помещениях Купола Командного Центра, который был построен Вашей Фабрикой Начального Обеспечения, но это только временное решение до тех пор, пока под поверхностью планеты не будут построены жилые помещения. В связи с тем, что жить на поверхности планеты опасно, вскоре после прибытия моральный дух начнет падать. Лучше всего, если в каждом жилом куполе будет находиться меньше, чем 25 колонистов, так как это улучшит их моральное состояние. Это разрешенный предел проживания, так что, если Вы втиснете в жилое помещение больше, чем 25 колонистов, то уровень преступности начнет расти, а моральный дух - падать.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

#### МЕДИЦИНСКИЙ КУПОЛ (Medical Facility).

Он снижает уровень поражения колонистов от катастроф, а также увеличивает выживаемость детей и срок жизни старшего поколения. В нем имеются некоторые виды постоянного медицинского воздействия, которые облегчают жизнь на негостеприимной планете, в связи с чем медицинский купол значительно улучшает уровень здоровья населения, так как помогает людям приспособиться к условиям жизни на планете.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

#### ПАРК/БАССЕЙН (Park/Reservoir).

Когда родители живут на негостеприимной планете, они не могут просто сказать своим детям, чтобы те погуляли на улице. Основной функцией парка является обеспечение безопасного места для игр и развлечений для детей и взрослых. Это приводит в результате к повышению морального духа населения.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 0

### ПУНКТ ОТДЫХА (Recreational Facility).

Основная функция этого пункта - предоставить колонистам некоторые развлечения для повышения их морального духа.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

### РАЙОН КРАСНОГО СВЕТА (Red Light District).

Этот район (RLD) имеет свои преимущества и недостатки. Это необычная структура, потому что Вы можете поместить ее на карту сами, но она может также образоваться и самостоятельно в результате высокого уровня преступности. Несмотря на то, что наличие этого района повышает моральный дух населения и уровень рождаемости, он также снижает на две единицы за оборот количество Предметов Роскоши, которые крадутся со складов независимо от того, существует или нет Коммерческая Структура. Если уровень преступности остается высоким, то все большее и большее количество Ваших зон проживания превращаются в Районы Красного Света. Единственными способами контроля за распространением этих районов является снижение производства Предметов Роскоши или снижение уровня преступности давлением дополнительных Полицейских Участков около Районов Красного Света

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

### ФАБРИКА ЛЕГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ (Light Industry).

Купол Легкой Промышленности - это подземное промышленное предприятие, которое не производит токсичных побочных продуктов, как это делается на фабриках, находящихся на поверхности. Легкая Промышленность может производить Предметы Роскоши, Одежду или Лекарства. Вторичное сырье (RCY) от различных производственных процессов этой фабрики регулярно автоматически посылается для переработки на Установку по Переработке Отходов и Уничтожению Мусора (SPEW).

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

### АДМИНИСТРАЦИЯ (Administration).

Подземное здание администрации обеспечивает управление таким образом, что Вы можете образовывать зоны исследовательских учреждений и зоны промышленных предприятий. Примыкающие непосредственно к зданию Администрации купола фабрик Легкой Промышленности будут увеличивать свою производительность на один пункт за оборот. Примыкающие непосредственно к зданию администрации лаборатории будут улучшать эффективность проводимых исследовательских работ на один пункт за оборот.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

### КОММЕРЧЕСКАЯ СТРУКТУРА (Commercial).

Это основной магазин для колонистов. Предметы роскоши, после того как они будут произведены на подземных фабриках Легкой Промышленности, будут распространяться среди колонистов через купола Коммерческих Структур. Если таких куполов в колонии не будет, то предметы роскоши будут просто накапливаться на складах, если только колонисты не начнут тайно выносить их через заднюю дверь и распределять среди обитателей Районов Красного Света.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 3

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

### ЛАБОРАТОРИЯ (Laboratory).

Подземные Лаборатории - это место, где проводится большинство научных исследований. Лаборатории, находящиеся на поверхности, предназначены только для "опасных" экспериментов, таких, как генная инженерия и нанотехнология. Лаборатория также оказывает положительное действие на Образовательный Уровень колонистов, но не такое большое, как Университет. Лаборатория также дает Вам прямой доступ к Исследовательскому Дереву так, что Вы можете определить природу проводимых исследований.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

### ХРАНИЛИЩЕ ДЛЯ РАДИОАКТИВНЫХ МАТЕРИАЛОВ (Tokamak Containment Vessel).

Это нижняя часть Реактора Ядерного Синтеза Типа Токамак, построенного прямо над ним на поверхности планеты. Это Хранилище создается само, когда Вы строите поверхностную структуру, так что это не отдельная функция строительных работ. Однако Вы не должны строить новые структуры близко к Хранилищу, так как такое соседство нервнрует колонистов.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, зависит от рельефа поверхности

Нужное для обслуживания количество колонистов - 0

### ГЕОТЕРМАЛЬНАЯ ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ УСТАНОВКА (Geothermal Power Plant).

Это экологически чистый источник энергии, если только Вы находитесь на планете такого типа, где есть геотермальные выходы пара, и Вам повезло в том, что Вы нашли такой выход. Планеты в оригинальной игре OUTPOST вулканически не активны, так что выходы пара могут быть найдены только во время подземных раскопок.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 9

Нужное для обслуживания количество колонистов - 1

### СТВОЛ ШАХТЫ (Mine Shaft).

Ствол Шахты строится роботом-рудодоком, так что он не является структурой, которую Вы можете построить напрямую, разместив ее на подземной части карты планеты. Он существует для того, чтобы указать местоположение ствола шахты, в которое Вы не должны вторгаться, если только Вы не хотите иметь неприятные сюрпризы.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, зависит от рельефа.

Нужное для обслуживания количество колонистов - 0

### УНИВЕРСИТЕТ (University).

Университет поддерживает и повышает образовательный уровень Ваших колонистов, что также оказывает положительный эффект на их моральное состояние. После 100 оборотов планеты переполнение и интенсивное использование университетского оборудования перестает увеличивать образовательный уровень колонистов, но улучшение их морального состояния продолжается. Так как максимальный образовательный уровень равен 100, то Вы можете достичь его и быстрее, чем через 100 оборотов планеты, но этот уровень со временем будет уменьшаться, так как детям колонистов нужно будет начинать получение образования.

Количество оборотов планеты, необходимое для постройки, - 4

Нужное для обслуживания количество колонистов - 2

## **ОТВЕТЫ НА НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ СТРАТЕГИИ.**

### *Фабрика Начального обеспечения и размещение роботов-рудодоков.*

Используйте карту размещения возвышенностей в окне карт местности для того, чтобы выбрать место приземления. Ровная поверхность отмечена черным цветом, так что лучше разместить место приземления на черном фоне с красными точками, которыми отмечены замеченные с орбиты выходы руд. Когда Вы разместите Фабрику Начального обеспечения, на ромбовидной карте появится красный знак "X". Запустите в работу счетчик числа оборотов вращения планеты, вызвав курсор на небольшое изображение планеты в нижнем правом углу экрана. Под изображением планеты появится номер оборота. Вы увидите, что Фабрика Начального Обеспечения приземлится на карту (в обозначенное знаком "X" место). Появятся купола конструкций и заранее изготовленные трубы.

Пока Фабрика Начального Обеспечения строится, поместите робота-рудодока из окна избирателя сооружений на один из расположенных поблизости красных маячков. Если Вы не увидите маячок с выходом руд, то передвиньте изображение на карте, вызвав курсор на расположенные сбоку стрелки. Когда Вы поместите робота-рудодока на красный маячок выхода руд, то увидите, что робот заменит собой маячок. Но прежде, чем будет достигнут первый пласт руды, пройдет несколько оборотов планеты. Но после этого добытые ресурсы будут автоматически поступать на Фабрику Начального Обеспечения.

После первого оборота планеты используйте робот-бульдозер для расчистки поверхности вокруг Фабрики Начального Обеспечения. Также поместите робот-экскаватор у конца одной из труб Фабрики так, чтобы он мог начать прокапывать вентиляционную шахту на первый уровень под поверхностью планеты. Когда робот-экскаватор кончит копать, его изображение на карте будет заменено верхней частью вентиляционной шахты.

### *Строительство с помощью труб.*

Трубы подают воздух и энергию от Установки по Производству воздуха и силовой установки. Для большинства структур требуется соединение их трубами с сетью существующих строений и труб. Место строительства также необходимо подсоединять к ближайшему куполу с помощью труб, так что вначале Вы можете обнаружить, что в окошке избирателя строений нет ничего, кроме роботов и труб.

После помещения трубы на расчищенную бульдозером площадку ромбовидной карты в окне избирателя строений появятся изображения структур, если будет достаточно ресурсов для их строительства. Когда Ваша колония только начинает строиться, труб и сооружений в окошке избирателя строений не будет до тех пор, пока на планету не опустятся первые транспорты с колонистами и грузом.

### *Если окно избирателя строений пусто.*

Во время строительства Вашей колонии могут быть периоды, когда окно избирателя строений пусто. Это означает, что все роботы задействованы на выполнение поставленных перед ними задач или что у Вас нет ресурсов для того, чтобы строить новые сооружения. После нескольких оборотов планеты обстановка изменится.

### *Раннее строительство.*

В руководстве по строительству предлагается, чтобы Вы строили свои первые соору-

жения в следующем порядке: Сельскохозяйственный Купол, Установа по Производству Воздуха, силовая установка, Складские Емкости, Жилые Помещения. Если моральное состояние колонистов быстро падает, то, чтобы замедлить это падение, Вы можете построить одно или два Жилых Помещения до строительства силовой установки, так как Фабрика Начального Обеспечения может обеспечивать Вас энергией в течение примерно 150 оборотов планеты.

Во время первых 50 оборотов планеты или около того, Вы должны будете строить МЕДЛЕННО - достраивать каждую Вашу структуру до конца прежде, чем начинать новое строительство. Пока структуры строятся, Вы всегда можете разравнивать поверхность бульдозерами, добывать полезные ископаемые, рыть горизонтальные или вертикальные туннели при помощи роботов-экскаваторов, если все эти роботы свободны, когда они нужны.

В связи с тем, что Установа по Переработке Отходов и Уничтожению Мусора создает ресурсы из отходов, получаемых от Жилых Корпусов, то хорошо построить эту структуру пораньше, вместе со Складом и Пунктом Управления Роботами, для того, чтобы использовать роботов, созданных Фабрикой Начального Обеспечения. Постепенно увеличивайте количество шахт для того, чтобы поддерживать поступление ресурсов.

Помните, что при работе Установа по Переработке Отходов и Уничтожению Мусора создает многоцелевое вещество (MPG), которое может занять место любого ресурса, отсутствующего у Вас в данный момент. Многоцелевое вещество (MPG) хранится на Установке по Переработке Отходов и Уничтожению Мусора и используется автоматически, когда возникает необходимость поддерживать рабочее состояние существующих структур. Вы можете проверить количество находящегося на складе многоцелевого вещества (MPG) вызовом курсора левой кнопкой на Установку для того, чтобы получить отчет о ее работе.

#### *Разрушение Фабрики Начального Обеспечения.*

Помните также, что Вы потеряете Вашу Фабрику Начального Обеспечения (энергию, плавильную печь, завод по изготовлению роботов) после 150 оборотов планеты, так что Вы должны построить структуры, способные заменить эти потери, если Вы хотите поддерживать эти функции.

Прежде чем Фабрика Начального Обеспечения разрушится, убедитесь, что при этом не нарушатся соединения труб между строениями структур. Трубы требуются для того, чтобы передавать энергию и воздух как для строительства новых строений, так и для поддержания в рабочем состоянии существующих. Вам необходима постоянная физическая связь строений и труб для того, чтобы поддерживать подачу энергии и воздуха во все Ваши структуры, так что до разрушения Фабрики Начального Обеспечения необходимо сделать обходящие ее параллельные трубопроводы.

#### *Сохранение игры.*

Имейте в виду, что игра может быть сохранена только с основного игрового изображения, на котором Вы видите ромбовидную карту. Если Вы встретились с проблемой в сохранении игры, то попытайтесь проиграть еще один оборот вращения планеты, прежде чем избереете функцию "Сохранить игру". Это завершит внутренние процессы, необходимые для того, чтобы Вы могли сохранить существующее положение в игре. Проигрывание одного оборота осуществляется вызовом курсора левой кнопкой на маленькую иконку планеты в нижнем правом углу основного игрового изображения.

#### *Использование роботов, которые опускаются на поверхность планеты с Вашей Фабрикой Начального Обеспечения.*

Ваша Фабрика Начального Обеспечения опускается на планету с тремя роботами на борту: роботом-бульдозером, роботом-рудодоком и роботом-экскаватором. Пока Фабрика Начального Обеспечения строится сама, эти три робота могут быть назначены на выполнение задач на карте. Когда эти роботы свободны, Вы можете видеть их в окне избирателя в верхней центральной части экранного изображения.

Когда Вы впервые размещаете на карте роботов, целесообразно поместить робота-экскаватор вплотную к отверстию одной из труб, которые являются частью комплекса Фабрики Начального Обеспечения. Робот-экскаватор при этом начнет копать шахту для создания Вашего первого уровня под поверхностью планеты.

Поместите робота-бульдозер рядом с отверстием другой трубы для того, чтобы подготовить площадку для строительства. Поместите робота-рудодока на красный маячок выхода руд. Когда Вы разместите этих роботов, окно избирателя строений опустеет. Пройдет несколько оборотов планеты, потом заданная роботам работа будет завершена и роботы снова появятся в окне избирателя, чтобы получить новую задачу.

Роботы-исследователи (explorer) выполняют свои функции автоматически. Каждый исследователь способен обнаруживать новые месторождения полезных ископаемых, которые не были открыты ранее. Космический корабль определяет большую часть легко находимых ископаемых, геологический проникающий зонд находит дополнительные залежи ископаемых, а наиболее труднонаходимые залежи могут быть открыты роботами-исследователями. На легком уровне трудности десяти роботов-исследователей достаточно для того, чтобы обнаружить оставшиеся залежи.

#### *Изготовление роботов с помощью Фабрики Начального Обеспечения.*

После того, как строительство Вашей Фабрики Начального Обеспечения будет закон-

чено, Вы можете использовать ее для изготовления дополнительных роботов основных типов. Ознакомьтесь с каждой из секций этой Фабрики при помощи вызова на нее курсора левой кнопкой для того, чтобы прочитать отчет, в котором указаны ее индивидуальные функции. Когда Вы выберете секцию завода роботов этой Фабрики, Вы можете начать строительство дополнительных роботов. В отчете завода роботов есть зона для ввода текста с небольшой стрелкой справа. Вызов курсора на эту стрелку откроет меню типов роботов, которые может производить завод. Избранием одного из этих типов роботов и закрытием отчета Вы настраиваете завод на выпуск роботов этого типа по одному через каждые пять оборотов планеты. После того, как Вы изготовите одного или несколько роботов этого типа, можете перейти к отчету снова и перенастроить завод на выпуск роботов другого типа.

Готовые роботы должны храниться на Складе. Обычно одного склада достаточно для того, чтобы хранить роботов в течение длительного времени, так как задействованные на местности роботы хранения не требуют. Срок службы находящихся в работе роботов равен 200 оборотам планеты, что является пределом срока службы их топливных батарей. Чтобы задействовать роботов со склада, Вы должны построить Пункт Управления Роботами. Каждый такой Пункт может управлять 10 находящимися на местности роботами.

#### *Изготовление новых роботов без Фабрики Начального Обеспечения.*

Фабрика Начального Обеспечения может продолжать изготовление роботов до конца срока своей службы, то есть 150 оборотов планеты. Для этого первого этапа игры такой производительности обычно достаточно для Ваших потребностей. Однако на определенном этапе игры Вы можете захотеть строить больше роботов. Для этого требуется находящийся на поверхности планеты завод. С 151 оборота он будет Вашей единственной возможностью строить роботов. Вы можете терять роботов из-за аварий, а с 200-го оборота Вы начнете их терять из-за выхода из строя их топливных батарей.

#### *Активирование в работу новых роботов при помощи Пункта Управления Роботами.*

Если Вы хотите управлять 11-ю или большим количеством роботов, то Вам нужно более одного Пункта Управления. Если завод производит роботов, имеется Склад и не полностью загруженный работой Пункт Управления, то роботы появятся в окне избирателя и Вы сможете поместить их на карту местности. Если все роботы какого-либо типа находятся в работе, то роботы этого типа в окне избирателя не появятся.

Радиус действия Пункта Управления в случае, если на орбите имеется спутник связи, не ограничен (если Вы взяли с собой такой спутник, когда покидали Землю). Если у Вас нет спутника связи, то для того, чтобы расширить зону связи с роботами-рудодобывателями и другими роботами, нужно построить Башню Связи. Каждый Пункт Управления Роботами и каждая Башня Связи имеют радиус действия в 30 чекес.

#### *Роботы-экскаваторы и роботы-рудодобыватели.*

Для того, чтобы продлить ствол шахты на более глубокий уровень на планетах, где это возможно, поместите робота-рудодобывателя прямо на ствол существующей шахты. Это не окажет воздействия на функционирование существующей шахты.

Для того, чтобы продлить ствол вентиляционной шахты на более глубокий уровень там, где это возможно, поместите робота-экскаватор на ствол существующей вентиляционной шахты.

#### *Когда робот-экскаватор копает.*

На поверхности планеты робот-экскаватор может копать новый уровень только тогда, когда он начинает копать около находящейся на поверхности трубы, соединенной с куполом сооружений колонии. Из-за того, что робот-экскаватор сооружает вентиляционные шахты для находящихся под поверхностью уровней, соединение труб требуется для того, чтобы подавать воздух и энергию на находящиеся под поверхностью структуры.

#### *Когда люди умирают слишком быстро после посадки на планету.*

Часто целесообразно оставлять Ваших колонистов на орбите в течение первых 20 оборотов планеты на период, пока Фабрика Начального Обеспечения и ее роботы делают свою работу по начальному строительству колонии. Это количество оборотов может изменяться в зависимости от того, сколько средств жизнеобеспечения и пищи Вы взяли с собой на космический корабль, загружая его перед стартом.

После того, как Вы опустите первых колонистов на поверхность планеты, у Вас будет еще 20 оборотов, в течение которых Вы должны обеспечить строительство Установки по Производству Воздуха (CHAP). Некоторые колонисты могут умереть в течение этого времени из-за аварий или от старости, в зависимости от уровня враждебности той планеты, которую Вы избрали.

#### *Когда строительство застопорилось.*

Строительство может застопориться из-за отсутствия ресурсов, энергии или людей. В случае с лабораториями их работа может застопориться из-за того, что им не назначена определенная линия разработок.

Если в отчете по данной конкретной структуре указывается, что статус работы "idle", то есть она застопорилась или, дословно, работа проводится вхолостую, то Вы можете найти, какие ресурсы необходимы, вызвав курсор на клавишу "Needs" (потребности) в нижней части отчета. В случае с Установкой по Производству Воздуха (CHAP) отчет по ней получается через клавиши Общего Исполнительного Отчета (Executive Summary Report).

Установки по Производству Воздуха и энергии находятся в верхней части перечня приоритетов, когда ресурсов становится недостаточно, что дает Вам время отреагировать на недостаток ресурсов. Снесите бульдозером ненужные структуры, особенно, если у Вас есть работающая установка по переработке отходов (SPEW), которая сможет переработать полученные при этом строительные материалы в пригодные для использования ресурсы. Убедитесь в том, что у Вас работают Рудники, Плавильная Печь, а в Складских Емкостях имеется достаточно места для хранения поступающих в колонию ресурсов.

Если строительство застопорилось из-за недостатка людей, необходимых для работы на нем, то Вы также можете снести бульдозером ненужные структуры и освободить занятых на них рабочих или подождать, пока количество колонистов увеличится и вновь рожденные достигнут такого возраста, что Вы будете иметь дополнительные ресурсы рабочей силы. Они все взростают с каждым оборотом планеты.

#### *Распределение населения планеты.*

В Общем Исполнительном отчете (Executive Summary Report) Вы найдете клавишу "Details" (подробности) в разделе "population" (население). Если Вы вызовете курсор на эту клавишу, то получите разбивку населения на данный момент по категориям: дети (infants), студенты (students), рабочие (workers), научные работники (scientists) и пенсионеры (retired).

Иногда Вы будете свидетелями взрывообразного увеличения населения, при этом увидите, что на планете будет больше детей и/или студентов, чем рабочих или научных работников. Это будет ограничивающим фактором для расширения колонии. Только время поможет молодым повзрослеть и превратиться в рабочих или научных работников. Университеты помогут превратить студентов и группы рабочих в научных работников и повысят общий образовательный уровень населения.

Назначать людей на определенные работы нельзя. Это будет делаться автоматически при строительстве сооружений, если будут свободные людские ресурсы.

#### *Почему люди умирают?*

Они умирают естественной смертью от возраста или от аварий. Это случается вне зависимости от того, что Вы делаете. Смерти также случаются от истощения или от недостатка воздуха, и по этим вопросам Вы можете кое-что предпринять.

Когда Вы получаете отчет о смертности после оборота планеты, это может и не означать, что Вы сделали что-то не так. Проверьте и убедитесь, что Ваши структуры производят достаточно пищи и воздуха. Если с этим все в порядке, значит, люди умерли от возраста или от аварий.

После 60-го оборота количество смертей от возраста и от аварий снизится, так как все ослабевшие или перелета умрут в негостеприимной среде обитания и количество аварий снизится, так как рабочие научатся безопасным приемам работы.

#### *Движение ресурсов от Рудников к Плавильным Печам колонии.*

Добытая руда хранится в стволе каждой шахты до тех пор, пока не соберется ее количество, достаточное для полной загрузки приписанного к этому руднику грузовика. Во время строительства каждый рудник получает один грузовик для автоматической перевозки руды к плавильной печи Фабрики Начального Обеспечения или к высокопроизводительной Плавильной Печи, которую Вы можете построить сами. Также требуются Складские Емкости для сбора выплавленных ресурсов, поэтому обеспечьте их наличие в колонии. Вы не увидите эти грузовики, но они работают.

#### *Грузовики.*

Грузовики могут производиться и Вашими Заводами на поверхности планеты. Они слегка изменяют скорость движения ресурсов между Рудниками и Складскими Емкостями. Пункт Управления Роботами не командует ими. Вновь построенные грузовики будут храниться на складе на случай, если грузовик какого-либо рудника сломается и тогда он будет автоматически затребован со склада. На легком уровне трудности можно пройти всю или почти всю игру без использования грузовиков со склада.

#### *Дороги и монорельсовая железная дорога.*

В этой версии игры нет дорог или монорельсовых железных дорог, но ресурсы автоматически перемещаются с места на место, как это необходимо.

#### *Звуковые карты.*

С этой игрой будут работать любые звуковые карты, обеспечиваемые программой Windows. Во время ввода игры будет задан вопрос о наличии звуковых карт Roland (MT-32 и т.д.), так как для этих музыкальных карт может быть введен специальный музыкальный файл вместо стандартного.

## **PRISONER OF ICE**

Фирма - Infogrames. Год выпуска - 1995.

### **ТРЕБОВАНИЕ К АППАРАТУРЕ**

- 100% совместимый IBM PC AT не хуже 486 DX 33.
- жесткий диск
- мышка
- дискковод CD-ROM (рекомендуется 2-хскоростной).



- звуковая карта: Sound Blaster или 100% совместимая.
- драйвер MSCDEX версии 2.21 или выше

Для запуска игры с графикой MCGA

- минимум 4 MB RAM.
- монитор VGA, 256 цветов.

Для запуска игры с графикой SVGA

- минимум 8 MB RAM.
- монитор SVGA в графическом режиме 640x480x 56 цветов (VESA совместимый).

Опционально: Microsoft WINDOWS версии 3.1 или выше.

### **ЗАПУСК ИГРЫ**

"Prisoner of Ice" не нуждается в инсталляции на жесткий диск. Тем не менее при первом запуске игры на жестком диске будет создан каталог, где будут храниться конфигурационный файл и запомненные игры.

Для запуска игры с графикой SVGA запустите с CD ROM файл ice640.exe.

Для запуска игры с графикой MCGA запустите файл ice320.exe.

### **УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ**

#### Перемещение по экрану

Наведите курсор на место, куда Вы хотите попасть. После этого кликните левой или правой клавишей мышки. При этом Ваш курсор не должен находиться на интерактивной области экрана - каком-нибудь персонаже, предмете или элементе, который принимает активное участие в игре.

#### Взаимодействие

Наведите курсор на интерактивную область: персонаж, предмет или активный элемент среды.

Правый клик - смотреть, исследовать.

Левый клик - интерактивное действие с предметом (т.е. взять, активизировать, использовать, например, открыть двери и т.п.) или поговорить с персонажем.

Во время разговора с персонажами иногда открывается окошко, в котором содержатся ключевые слова. Для направления разговора в желаемое русло кликните на нужном ключевом слове. Выйти из диалога можно нажатием правой кнопки.

#### Обращение с предметами

Рюкзак - поместите курсор на черную полосу в верхней части экрана. При этом автоматически будут показаны предметы, которые имеются в Вашем распоряжении.

Выбор предмета - наведите курсор на нужный предмет (в нижней части экрана появится его описание). Кликните левой клавишей (Взять предмет). Ваш курсор примет форму взятого предмета.

Использование предмета - перенесите выбранный предмет на место, где Вы хотите его применить, и кликните левой клавишей мышки.

Впустить выбранный предмет - правый клик.

Соединение двух предметов в рюкзак - поместите курсор на нужный предмет на черной полосе в верхней части экрана. Сделайте левый клик для взятия этого предмета. Перенесите его на второй предмет. Опять сделайте левый клик. Вместо двух исходных предметов в Вашем рюкзаке появится третий. Если два исходных предмета не совместимы - ничего не произойдет.

### **ОСНОВНОЕ МЕНЮ**

Доступ в меню - нажмите клавишу ESC.

Сохранение игры - перед каждой критической ситуацией игра автоматически сохраняется. Все сохраненные игры выполнены на имя Джокера ("JOKER").

Громкость - для выставления нужной громкости кликните на нужной позиции (левее - тише, правее - громче).

### **УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ КЛАВИАТУРЫ:**

ESC: выход в главное меню;

F2: выход в меню сохранения игры;

F3: выход в меню загрузки игры;

F4: выход в меню опций;

S: включение / отключение звуковых эффектов;

M: включение / выключение музыки;

V: включение / выключение голоса;

T: включение / выключение субтитров;

P: вход / выход из паузы;

PgUp: усилить громкость голосов;

PdDown: снизить громкость голосов.

Клавиши на паде:

"+": усилить громкость звуковых эффектов;

"-": снизить громкость звуковых эффектов;

"\*": усилить громкость музыки;  
"/": снизить громкость музыки;  
"5": главный герой застывает на месте;  
"0": аналогия клика левой клавишей мышки;  
".": аналогия клика правой клавишей мышки.

Перемещение курсора - с помощью стрелок. Перемещение героя - с помощью стрелок при нажатой клавише Shift.

### ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ

На дворе - 1937 год. Вы лейтенант Риан, молодой офицер, состоящий на службе разведки США. В начале Второй мировой войны Вы получаете назначение на подводную лодку флота Ее Величества.

Мощный потенциальный противник США обнаружил, что подо льдами на Южном полюсе притаилась величайшая сила, представляющая угрозу существованию всего человечества. Ваша задача - предотвратить распространение "заключенных во льдах" по всему миру. Если Вы не справитесь со своей миссией, Великие древние возвратятся на Землю!

Основная подсказка: разговаривайте со всеми персонажами до тех пор, пока не будут исчерпаны все возможности для разговора.

#### Подводная лодка Victoria

Итак, подводка всплыла неподалеку от Южного полюса. На борт доставлены два ящика и полумертвый норвежец Бьорн Хемсун. Операция "Полярис" близится к успешному завершению. К сожалению, во время налета гибнет один из старших офицеров подводки. Капитан Ллойд приказывает Риану занять его место. Он становится вторым по старшинству офицером на борту субмарины.

В таинственных ящиках находятся пленники льдов (Prisoner) - замороженные чудовища, которые в незапамятные времена попытались конкурировать с другой древней магической расой. В то далекое время их убр ли с дороги, упрятали во льды, после чего они перестали представлять собой опасность для Великих древних.

Поговорите с капитаном Ллойдом (Captain Lloyd). После просмотра анимационной вставки Риан (Ryan) последует за капитаном Ллойдом в трюм (hold). После того, как чудовище схватит капитана, возьмите огнетушитель (extinguisher) и потушите им огонь. Вернитесь на мостик (bridge). Осмотрите ящик в левой части стола. Возьмите все вещи, которые находятся внутри: книжку с кодами (code book), ключ (key) и магнитофон (tape recorder). После этого пройдите в правую дверь в сп лное помещение. Возьмите топорик (hatchet) у двери и мед ль святого Христофора (St. Christopher's medal) со стола в правом нижнем углу экрана. После этого поговорите с Вейном (Wayne). После того, как Вейн уйдет, примените медаль на Хемсуне (Hamsun). Вы загипнотизируете его. В беспамятстве он начнет говорить непонятные вещи. Запишите его бред на магнитофон (tape-recorder). Перед тем, как отправиться на мостик, прихватите из-под койки напротив спасательный жилет (life-jacket) и шипованные подошвы для обуви (stampons). После того, как вернетесь на мостик, появится монстр. Примените магнитофон на Риане - монстр будет уничтожен.

Поговорите с Дрисколлом (Driscoll), он даст Вам переносное переговорное устройство (walkie-talkie). Примените книжку с кодами (code book) на радио (radio). После этого спуститесь в люк машинного отделения (engine room), здесь Вы сможете узнать частоту (frequency).

Зайдя в машинное отделение, Вы обнаружите Стенли (Stanley), который лежит на полу, - беднягу придавило рельсом. Примените выключатель (switch) рядом с лебедкой, потом воки-токи на Риане. Дрисколл с мостика начнет выполнять Ваши указания по управлению лебедкой. В результате Стенли освободится. Говорите со Стенли до тех пор, пока Риан не узнает частоту. Перед возвращением на мостик возьмите под двигателем р зводной ключ (adjustable spanner). Примените радио. Теперь Риан в состоянии подать сигнал SOS.

Пройдите в трюм. Примените шипованные подошвы на Риане. Примените ключ (key) на ящике (chest), выглядывающем из двери камеры (cell door). После этого Риан сможет взять ракетницу (flare pistol). Вернитесь на мостик, примените разводной ключ на металлическом колесике (metal wheel) на выломанной двери. Риан получит водопроводный кран-колесо (draining wheel). Перерубите топориком кабели в электрическом щитке (electrical box). С помощью переключателей восстановите резервные цепи прохождения тока по всем трем кабелям - желтому, с латовому и голубому. Это совершенно несложно: включите переключатели так, чтобы получились непрерывные цепи. Если Вы сделаете все правильно - автоматически выйдете из электрощита. Закончив с этим делом, пройдите в торпедное отделение (torpedo room). Люк, через который можно туда попасть, теперь открыт. Он находится на полу в кубрике.

В торпедном отделении возьмите сигнальную ракету (distress flare). Примените водопроводный кран-колесо (draining wheel) на отверстии (hole) с правой стороны экрана. После этого примените металлическое колесо. Вода сойдет. Откройте люк торпедного аппарата (torpedo launcher tube), после этого - торпеду номер 26. Примените воки-токи на Риане. Дрисколл отправит Риана на поверхность.

#### База Эдвард на Фолклендских островах

Просмотрите анимацию. Откройте левый ящик стола у двери. В нем находится листок

бумаги, на котором записана часть кода для сейфа (в моей игре - 496), - запишите это число где-нибудь на память. Возьмите сигареты и папку с персональным делом Риана (ID file) на том же столе. Подождите, пока Квинси (Quincy) даст Риану перечень его обязанностей (duty roster). Выходите из комнаты. После того, как охранник уйдет, возьмите на его столе катушку пленки (film). Пройдите в комнату инструктажа (briefing room). Найти перечисленные комнаты просто: сначала походите везде, после прохода через двери появляется сообщение, в какую комнату они ведут. Поговорите с Маклагеном (Mc Lagen). После этого отдайте ему сигареты. Он выразит желание показать Вам пленку на экране, чтобы Риан смог ее просмотреть. Дайте ему пленку и просмотрите ее. Перед выходом из комнаты внимательно обыщите центральную часть книжного шкафа. Здесь Вы найдете отдельную книгу (кликните курсором при появлении надписи "a book"), в которой находится вторая часть кода для сейфа. Запишите ее. (В моей игре это было число 523). После этого пройдите в комнату связиста. Поговорите с Шаув, он только что принял сообщение для Риана, в котором его американские руководители сообщают, что перехватили сигнал, посланный с базы Эдвард в Германию. Итак, на базе есть предатель.

После этого примените папку Риана на чайнике (kettle), в результате Риан получит фотографию. Далее пройдите в офис Сиерс (Sears). Поманипулируйте картинкой, которая находится за столом. Откройте сейф: для этого наберите шестизначную комбинацию из двух известных Вам групп цифр. Возьмите все, что лежит в сейфе: ключ и резиновый штамп. Осмотрите стол. Примените фотографию и резиновый штамп (rubber stamp) на бумаге. Риан получит пропуск (pass). Перед уходом закройте сейф и установите на место картину.

Воспользуйтесь лифтом, чтобы попасть в подвал (Basement). Покажите охраннику пропуск. После этого пройдите в центральную комнату. Возьмите с полки жестянку (tin). Выйдите к охранникам, зайдите в правую комнату. Поговорите с мисс Тренд, договоритесь о приеме у доктора. Отправьтесь к врачу в соседнюю комнату. Скажите ему, что у Риана болит живот (stomach), покажите ему жестянку. Когда доктор выйдет за успокоительным, возьмите с его стола раритетную книгу - руководство по сборке (assembling manual). После этого выйдите в коридор и постучите в левую дверь. Отдайте руководство Финнлейсону (Finnlayson), он пригласит Вас войти в комнату.

Финнлейсон не позволит Вам пройти в комнату с папками (file room). Возьмите огнетушитель. Возьмите дымящую сигарету. Примените сигарету на мусорном ведре (bin), после этого пройдите в темный угол (dark corner) рядом с деревянной полкой. После того, как охранники уйдут, примените огнетушитель на горящем ведре. Далее пройдите в комнату с папками. Здесь можно открыть только один ящик. Загляните в него и выходите.

Сиерс потребует, чтобы Риан вернулся на Викторию.

На палубе подлодки возьмите кабель (cable). Примените его на пруте ограждения (bar). Пройдите направо, откройте люк на палубе (floor chest), возьмите из него две металлические шурупы. Соедините их вместе - Вы получили морской ключ (marine key). Откройте с его помощью мостик.

Пройдите в кубрик. Возьмите в шкафу (wardrobe) лист бумаги. Вернитесь на мостик. Примечание: следующая операция должна быть выполнена быстро, Вы должны уложиться в определенное время! Появится заключенный (prisoner). Примените ключ на кнопке рядом с перископом. Примените ключ на замке. После этого покиньте мостик по лестнице.

Просмотрите продолжительную вставку. Квинси съеден заключенным. Пройдите в операционную (doctor's surgery). Возьмите со стола иглу (needle). Пройдите в офис Сиерс. Примените иглу на карте южного полюса. Появится тайник. Возьмите все, что в нем находится, - камень (stone) и секретный доклад (secret report).

Пройдите в лазарет (infirmary). Примените камень на Риане. Заключенный будет убит. Возьмите папку с пола.

Итак, Сиерс - предатель, добытые материалы позволили выйти на след некоего Джона Паркера (John Parker), специалиста по древним магическим ритуалам, большого друга Хемсуна. В письме Бьорну он упоминает о книге из библиотеки в Буэнос-Айресе. Инвентарный номер книги - OTR 2832. Риану поставлена задача - разыскать Паркера или книжку.

#### Библиотека в Буэнос-Айресе

Поговорите с Дианой (Diane), затем пообщайтесь с Фернандесом. Вслед за этим следует продолжительная анимационная вставка. После ее окончания проследуйте вслед за Дианой в библиотеку (по лестнице в стеклянную дверь). Возьмите несколько книг рядом с дверью и палку (stick) в углу. Внимательно обыщите книжный шкаф (полку). Риан найдет здесь отдельную книжку в центре. Примените книжку - откроется потайной проход.

На втором уровне: примените палку на лестнице. Риан теперь сможет попасть на следующий уровень.

Третий уровень. На второй слева полке есть пустое место. Осмотрите его. Сделайте правый клик. Поставьте здесь книжки в следующем порядке: слева - Софокл (Sophocles), в центре - Шекспир (Shakespeare), справа - Гете (Goethe). После размещения книг появится лестница.

Четвертый уровень. Просто пройдите вправо, здесь имеется лестница, которая ведет на верхний уровень.

Пятый уровень. Примените самую правую статую, появится потайная ниша. Возьмите из нее ключ. Примените ключ на двери, выходите наружу.

Пройдите вправо, кликните на диске в руке третьей статуи. Подойдите к статуе Венеры слева, прыгните на ее постамент, потом прыгните на постамент Юпитера. Кликните еще раз на диске.

#### База нацистов

Возьмите со стола ложку. Примените ее на стене. Послушайте Паркера (Parker). Следите, чтобы Вас не застали за разговорами у проделанного отверстия. Подождите, пока нацистский офицер даст Вам ручку и бумагу (paper). Дальше все нужно сделать точно и своевременно. Возьмите табурет (stool). Примените бумагу на умывальнике, вода потечет на пол. Когда солдат откроет дверь - примените по нему табурет. Обищите тело и возьмите ключ. Примените ключ на двери - закройте ее. Используйте стол. Примените табурет на столе. Примените ложку - откройте с ее помощью вентиляционную решетку (ventilation grill) на потолке. Пробирайтесь направо. Отсюда ведут два пути, но результат будет одинаковым (все дороги ведут в Рим).

Используйте сталагмит (stalagmite) - это откроет каменные ворота. Возьмите драгоценные камни рубин и аметист. Пройдите направо. Примените аметист (Amethyst) на правом глазу, примените рубин (Ruby) на левом глазу. Алтарь откроется - зайдите внутрь.

Помните - время бежит очень быстро! Пройдите направо. Посмотрите на вагонетку (mine cart). Посмотрите на застывшее во льду колесо. Возьмите в вагонетке шахтерский лом (miner's bar). Примените лом на камне (stone) в левой части сцены. Камень разломится, потечет лава. Примените лом на лаве. Лом раскалится. Примените его на колесе вагонетки. С помощью вагонетки откройте дверь. (У одного из заключенных расплавился лед). Выйдите из шахты. Суньте лом в пропеллер вентилятора. Выходите наружу через пропеллер. Вы остановитесь перед решеткой.

Офицер-нацист вызовет заключенного и т.д.

Кликните на решетке, примените страницу (page) на Риане. Риан будет перенесен в будущее.

#### Будущее

Поднимите все предметы с пола, в Вашем распоряжении должны оказаться части оружия Barrel, Butt и Middle. И еще два заряда - Nitrogen Charger. Воспользуйтесь терминалом компьютера для просмотра сообщения Паркера. Возьмите со стола батарейку. Примените сканер (scanner). Вставьте батарейку в щель. Нажмите красную кнопку. На экране появится изображение - чертеж оружия. После этого примените на чертеже секции Barrel, Butt и Middle. Риан получит оружие (F.N.D.). Примените F.N.D. на камне (stone) перед шкафчиком (cupboard). Откройте шкафчик, возьмите все предметы внутри - камень и диск. Примените на Риане солнечный диск (solar disc). Риан опять окажется на базе нацистов.

#### Последняя глава

Примените страницу на Риане еще раз. Поговорите с Дианой. Они уйдут. Риан вернется в библиотеку. Сразу после появления Риана примените F.N.D. на человеке с пистолетом. И быстро!

После этого Риан пройдет в зал колдуна Норакмоуса (Hall of the Sorcerer Norackmous). Потяните за кольцо (pull-ring). Появится стена. Рассмотрите ее. Риану нужно изменить расположение ее составляющих. Установите их в следующем порядке:

air	water	fire	ice
cthulhu	dragon	Nyarlathtop	prisoner

После эт го появится книга. Примените камень на углублении в центре пятиконечной звезды. Примените меч на двух изображениях. Возьмите книгу и выходите наружу.

Пройдите на лодку. Появится Сиерс. Заговорите с ним (по следующей цепочке: Howard Parker, John T. Parker и, наконец, Great old ones. После просмотра вставки примените меч (sword) на веревке (rope) позади Риана. Упадет лампа - Сиерс погибнет.

Примените меч на крайней справа маске. После этого наступите на камень на полу (flagstone). Он расположен в нижней части экрана, где видно несколько камней. Вслед за этим прыгните в голову.

Посмотрите продолжительную анимацию. Когда плохие парни начнут произносить заклинания - примените меч на Риане. Повторяйте эту операцию, пока нацистский офицер не падет на колени. Швырните книгу в центральный камень.

В игре есть два окончания - Вы сможете выбрать любое из них.

## **SIM TOWER**

Фирма - Maxis. Год выпуска - 1995

Минимальные требования: Компьютер - 386 DX, Память 4МБ, Только Windows.

### **ВЕДЕНИЕ**

Добро пожаловать в игру Сим Тауер! Это Ваш шанс построить современный небоскреб и управлять всем его комплексом и внутренними операциями. Вы являетесь владельцем, строителем и генеральным управляющим здания, которое Вы создаете с самого начала, придавая ему форму и заполняя ее здесь - офисом, там - магазином по продаже кофе, пока не родится величественное здание коммерции и интриг.

Вы являетесь абсолютным хозяином на территории, где можно проявить свое мастерство. Ваша территория - это Ваш небоскреб, а его дизайн и внешний вид являются отражением Вашего вкуса и амбиций или их отсутствия. Вы конструируете многоэтажное здание с самого начала - с его эскиза, заполняете его этажами с комнатами, офисами и магазинами, разрабатываете систему межэтажного сообщения (сначала лестницы и основные лифты) для того, чтобы удовлетворить запросы Ваших покупателей и арендаторов. Если конструкция хороша и арендаторы довольны (если они будут недовольны, то Вы узнаете об этом) - Вы увеличите заселенность здания и перейдете на следующую ступень звездного рейтинга, что даст Вам доступ к дополнительным возможностям строительства и конструирования дорогих номеров отеля, специально декорированных ресторанов и первоклассных пунктов утилизации отходов.

### **ЗВЕЗДЫ, УРОВНИ И БАШНИ.**

Даже несмотря на то, что Вы работаете с изображением здания в разрезе, оно имеет глубину. Это легко заметить, когда Вы помещаете в шахту дополнительную кабину лифта. Каждая из кабин минует другую: располагается или перед ней, или позади нее. На заполненном офисами этаже подразумевается, что позади этих офисов расположены другие офисы или службы, а за ними - и другие службы. А лестницы находятся впереди, где коридор, хотя кажется, что они проходят прямо через офисы или квартиры.

Хорошее здание требует хорошего основания. Первое, что вы должны разместить в нем прежде, чем сможете строить вверх или в ширину, - это холл первого этажа (lobby). Ваш холл может иметь ширину, достаточную для размещения только нескольких служб, или Вы можете вытянуть его на всю ширину экрана компьютера. Вы не сможете строить ничего, что будет шире, чем холл, ни выше его, ни под землей. Конечно, Вы можете в любое время увеличить ширину холла первого этажа при условии, что у Вас достаточно денег и ширины экрана.

Аварийные лестницы по бокам Вашего здания - это не только красивое дополнение к графике, но и важная функция в игре. Персонал службы безопасности использует их для перемещения в случаях борьбы с пожаром или поиска заложенных террористом бомб.

То, что Вы можете добавить к Вашему зданию, зависит от трех факторов: размера холла первого этажа (ничто не может быть шире, чем основание здания), от наличия у Вас денег (если Вы не можете что-то приобрести, то Вы не можете это построить) и от звездного рейтинга здания. Звездный рейтинг повысится, когда будут удовлетворены определенные условия. Повышение звездного рейтинга позволяет Вам строить большее количество различных служб.

### **МЕНЮ.**

В игре имеется несколько меню:

**Menu File** (файл) - имеет стандартный набор функций:

**New** (новый) - начинает строительство нового здания. Если Вы уже строите башню, то Вам будет дана подсказка сохранить ее.

**Open** (открыть) - позволяет Вам ввести сохраненную игру. Если Вы уже строите башню, то будет подсказка сохранить ее.

**Save** (сохранить) - сохраняет любые изменения, которые Вы сделали в Вашем здании.

**Save as** (сохранить как) - позволяет Вам присвоить или изменить название здания. Используйте эту функцию, когда сохраняете игру в первый раз.

**Quit** - выход из игры.

**Menu Options** (функции):

**Animation** (мультипликация) - имеет два уровня. Каждый уровень может быть сделан активным или неактивным. Переключайтесь вперед или назад для того, чтобы выделить один или другой уровень.

**People** (население) - когда эта функция включена, Вы можете видеть подробную ежедневную деятельность арендаторов.

**Effects** (эффекты) - когда эта функция включена, Вы можете видеть подробную работу лифтов, вентиляторов и прочих устройств. Вы всегда будете видеть арендаторов, пользующихся лестницами, и лифты, перевозящие своих пассажиров с одного этажа на другой.

**Sound** (звук) - имеет три подфункции. Каждая из подфункций может быть или активной, или пассивной. Переключайтесь вперед или назад для того, чтобы выделить одну или другую функцию.

**Elevators** (лифты) - когда эта подфункция включена, будут слышны звуки поднимающихся или опускающихся лифтов.

**Background** (фон) - когда эта подфункция включена, Вы будете слышать пение птиц, звуки падающего дождя, разговоры сослуживцев, обсуждающих последние события, и так далее.

**Events** (события) - когда эта подфункция включена, слышны звуки строительства, замечания о специальных событиях и возрастание Ваших доходов, когда монеты будут падать в кассу.

**Call Fire Rescue** (вызов пожарных спасателей) - эта функция доступна только во время пожара. С ее помощью вызывается эффективная, но дорогостоящая команда спасателей на вертолете.

**Меню Windows** (окна) - это меню обеспечивает доступ к возможностям осуществлять строительство.

**Tool Bar** (строительные возможности) - это перечень строительных возможностей как для самого здания, так и для входящих в него структур. Некоторые из возможностей имеют свои дополнительные меню, разворачивающиеся, когда на них вызывается курсор.

**Info Bar** (информационное окно) - это окно, которое позволяет узнать, какое сейчас время дня, сколько человек размещено в башне, сколько у Вас денег, и получить другую важную информацию.

**Map Window** (окно карты) - оно позволяет взглянуть на здание со стороны, в перспективе и предоставляет Вам несколько кнопок с командами, которые дают возможность оценить успехи.

**Finance Window** (окно финансов) - открывает перечень баланса поступлений и затрат на текущий квартал.

**Find Person** (окно нахождения конкретного человека) - открывает окно с этой функцией, которое позволяет найти конкретных людей, которым Вы присвоили имена.

**Find Tenant** (окно нахождения конкретного заведения) - открывает окно с этой функцией, которое позволяет Вам найти коммерческие или жилые структуры, которым Вы присвоили названия.

### **ТРЕБОВАНИЯ К СТРУКТУРАМ.**

Все структуры имеют Требования Звездного Рейтинга, они также стоят денег, ниже приведен перечень того, что Вам необходимо. Имейте в виду, что указанные здесь цены не включают в себя стоимость самого этажа, который стоит дополнительно 500 \$ за секцию. Когда Вы помещаете структуру там, где этаж не был еще построен, Вы автоматически оплачиваете строительство всех необходимых секций этажа.

#### Одна звездочка

Lobby (холл) - 5000\$ за секцию (четыре секции размещаются одновременно, если это возможно)  
Empty Floor (пустой этаж) - 500\$ за секцию  
Stairs (лестница) - 5000\$ каждая  
Standard Elevators (стандартные лифты) - 200.000\$ каждый  
Office (офис) - 40.000\$ каждый  
Fast Food Place (пункт быстрого питания) - 100.000\$ каждый  
Condo (продаваемые квартиры) - 80.000\$ каждая

#### Две звездочки

Service Elevator (лифт обслуживания) - 100.000\$ каждый  
Single Hotel Room (одноместный номер отеля) - 20.000\$ каждый  
Security (служба безопасности) - 100.000\$ каждая  
Housekeeping (пункт обслуживания здания) - 50.000\$ каждый

#### Три звездочки

Escalator (эскалатор) - 20.000\$ каждый  
Express Elevator (экспресс-лифт) - 400.000\$ каждый  
Restaurant (ресторан) - 200.000\$ каждый  
Retail Shop (магазин) - 100.000\$ каждый  
Movie Theater (кинотеатр) - 500.000\$ каждый  
Party Hall (зал для вечеринок) - 100.000\$ каждый  
Twin Hotel Room (двухместный номер отеля) - 50.000\$ каждый  
Hotel Suite (номер-люкс отеля) - 100.000\$ каждый  
Medical Center (медицинский центр) - 500.000\$ каждый  
Recycling Center (пункт обработки отходов) - 500.000\$ каждый  
Parking Spot (автостоянка) - 3.000\$ каждая  
Parking Ramp/Gate (съезд/въезд на автостоянку) - 50.000\$ каждый

#### Четыре звездочки

Metro Station (станция метро) - 1.000.000\$

#### Пять звездочек

Cathedral (собор) - 3.000.000\$

### **ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЕЗДНОГО РЕЙТИНГА**

Уровень значимости Вашей башни - это ее звездный рейтинг. Чем выше Ваш звездный рейтинг, тем больше разнообразных служб можно добавить в здание. Вот что Вам нужно, чтобы повысить Ваш звездный рейтинг:

- для перехода с 1 на 2 звездочки Вам нужна заселенность в 300 человек;
- для перехода с 2 на 3 звездочки Вам нужна заселенность в 1000 человек плюс более одного офиса службы безопасности;
- для перехода с 3 на 4 звездочки нужна заселенность в 5000 человек плюс более одного номера люкс в отеле, плюс удовлетворение потребностей в медицинских центрах и пунктах обработки отходов, плюс рейтинг одобрения очень важной персоны (VIP);
- для перехода с 4 на 5 звездочек - заселенность в 10.000 человек плюс станция метро и удовлетворение всех запросов арендаторов;

• для перехода с 5 звездочек на рейтинг “Башня” Вам нужна заселенность в 15.000 человек плюс собор, в котором должна пройти свадьба, а свадьбы бывают только в конце недели.

### **ОГРАНИЧЕНИЯ**

Несмотря на то, что успешно функционирующий небоскреб требует много различных служб и структур, он может вмещать только ограниченное количество каждой из них. Вот ограничения максимального количества служб и структур:

Шахты лифтов	24
Количество кабин на шахту лифта	8
Лестницы/эскалаторы	64 всего
Пункты быстрого питания/рестораны/магазины	512 всего
Автостоянки	512 всего
Медицинские центры	10
Служба безопасности	10
Театры/залы для вечеринок	16 всего
Станция метро	1
Собор	1
Люди, которым Вы можете дать имена	20
Заведения, которым Вы можете дать имена	20

Собор может быть размещен только на 100-м этаже пятизвездной башни.

Такие структуры, как пункт обслуживания здания, пункт обработки отходов, служба безопасности, станция метро и собор, после того, как они будут размещены в здании, уже не могут быть удалены со своего места.

### **ДРУЗЬЯ НАВЕРХУ.** (Получение одобрения очень важной персоны - VIP).

Посещение очень важной персоны (VIP) - это одно из событий (Events), которые могут произойти в Вашей башне. Возможно, что это наиболее важное событие. Очень важная персона останавливается только в номерах-люкс отеля (Hotel Suite), и она должна быть довольна номером и системой лифтов для того, чтобы дать Вам рейтинг одобрения (а без этого рейтинга одобрения Вы не сможете повысить звездный рейтинг здания). Она появляется в виде человечка желтого цвета, и Вы сможете наблюдать за тем, где она остановится. Если Вы не получите рейтинг одобрения очень важной персоны в первый раз, то Вам будут предоставлены дополнительные шансы.

### **СОБЫТИЯ (Events).**

Это нечто необычное, случающееся в Вашем здании,- бомба, спрятанная в здании террористом; пожар; сообщение о спрятанном сокровище или посещение здания очень важной персоной (VIP).

### **ОКНА.**

Далее объясняются функции различных окон в игре Сим Тауер. Многие из окон могут быть передвинуты на экране переносом за рамку с названием и могут быть закрыты вызовом курсора на их квадратик закрытия.

#### **РАБОЧЕЕ ОКНО (Edit Window).**

Это первичная зона дисплея, где Вы строите башню и управляете ее деятельностью. На начальном этапе игры, сразу после ее загрузки, Вы видите только чистый ландшафт. Начиная с холла первого этажа и продвигайтесь в игре вперед, повышая свой звездный рейтинг. Используйте квадратик увеличения изображения на экране для того, чтобы увеличить изображение здания до полного размера экрана. В начальном виде рабочее окно содержит информационную рамку (Info Bar)

#### **ОКНО КАРТЫ (Map Window).**

Показывает уменьшенный вид рабочего окна и выдает данные о развитии здания. Оно появляется, когда Вы впервые загружаете игру Сим Тауер, и может быть доступным в любое время избранием его из меню окон (Windows Menu).

В верхней части окна имеется 4 кнопки. Кнопка изменений (Edit) настраивается в компьютерной программе и показывает силуэт Вашего здания.

Кнопка оценки (Eval), когда она избрана, окрашивает Вашу башню цветными кодами в соответствии с тем, как себя чувствуют в здании арендаторы. Голубые зоны означают, что отлично, желтые - хорошо, но могут быть также и переходные зоны. Красный цвет означает, что Ваши арендаторы в этой зоне совершенно недовольны своими условиями и, если Вы не предпримете что-либо (например, снизите им арендную плату), то они уйдут от Вас. Эта кнопка делает в игре паузу.

Кнопка цен (Pricing) окрашивает башню цветными кодами в соответствии с тем, как арендаторы воспринимают арендную плату. Арендаторы будут платить больше, если они будут верить, что более высокая арендная плата соответствует тому, что они за нее имеют. Эта кнопка делает в игре паузу.

Кнопка отель (Hotel) покажет в красном цвете те места проживания в башне, где имеются грязные комнаты. В связи с тем, что персоналу необходимо время для того, чтобы вы-

чистить все комнаты, то в течение определенного времени это приемлемо. Но если комнаты остаются грязными слишком долго, то они начинают кишеть тараканами. Когда это случается, то у Вас нет другого выбора, как только разрушить эти комнаты. Эта кнопка делает в игре паузу.

#### ОКНО ЛИФТОВ (Elevator Window).

С помощью этого окна производится управление транспортировкой тех, кто находится в здании, с этажа на этаж. Доступ к этому окну производится активированием увеличительного стекла (Magnifying Glass), а затем вызовом курсора на машинное отделение лифта. Вызов курсора на движущуюся кабину лифта даст информацию только по этой кабине, а не по всему информационному окну данной лифтовой шахты. Используйте это окно для того, чтобы назначить условия работы для всех кабин данной конкретной лифтовой шахты. Вызывайте курсор на зоны для того, чтобы получить пояснения о том, как работает это окно.

#### ОКНО ФИНАНСОВ (Finance Window).

Открывается из меню окон (Windows Menu) и дает возможность узнать о доходах, населенности здания и о расходах на его обслуживание. Вы увидите, откуда приходят Ваши деньги и куда они уходят. Умножайте все цифры поступлений на 100 для того, чтобы узнать действительные суммы. Соответственно, чтобы общая сумма в точности соответствовала той, которая указана в рамке статуса, к ней нужно добавить два нуля. Когда окно финансов активно, в игре делается пауза.

#### ОКНО АРЕНДУЕМЫХ ПОМЕЩЕНИЙ (Facility Window).

Позволяет узнать, насколько успешно функционирует любой из магазинов, ресторанов или офисов (в уровнях стресса). Вы можете также проследить за теми, кто там работает. Открывайте это окно вызовом увеличительного стекла (Magnifying Glass) на любой из этих объектов. Когда это окно активно, в игре делается пауза.

Линия оценки (eval line) сообщит Вам, находится ли персонал данного арендуемого помещения в хорошем или плохом настроении. Хотя это визуально может показаться и не логичным, небольшое количество красного цвета в удлиненной рамке указывает на глубокую неудовлетворенность. Рамка заполняется слева направо, и чем больше ее заполнение, тем больше удовлетворенность обитателей помещения. Когда красный цвет достигает первого разделителя, он превращается в желтый, указывающий на нейтральность стрессового состояния. Когда желтый цвет достигает второго разделителя, он превращается в голубой, указывающий на удовлетворенность.

Стресс - это измерение уровня усталости Ваших арендаторов. Основной причиной стрессового состояния является трудность перемещения арендаторов в пределах Вашего здания. Также увеличивают стрессовое состояние высокая арендная плата, дурно воспитанные соседи, не считающиеся с остальными, нечистые комнаты отеля.

Кнопка изменения названия (Rename) позволяет изменить название данного заведения на любое, какое Вы желаете.

#### ОКНО АРЕНДАТОРОВ (Tenant Window).

Позволяет узнать, какое мнение имеют арендаторы о Вашей башне. Используйте его для того, чтобы узнать, хорошо ли Вы делаете свою работу. Это окно дает возможность увидеть, где работают конкретные люди и что они думают об условиях своей работы. Можно также присвоить имена конкретным людям в Вашем здании. Если Вы присвоили имя кому-либо, то Вы можете найти его при помощи окна нахождения конкретного человека (Find Person Window), разумеется, если он еще находится в здании.

#### ОКНО НАХОЖДЕНИЯ КОНКРЕТНОГО ЧЕЛОВЕКА (Find Person Window).

Позволяет найти конкретного человека, если Вы присвоили ему имя, и увидеть, насколько эффективны Ваши средства межэтажного сообщения. Откройте окно, выберите из перечня имен того, кого Вы хотите найти, и вызовите курсор на кнопку Find (найти). Если этот человек находится в Вашей башне, то в рабочем окне (Edit Window) будет указано его местоположение. Красная стрелка поможет найти это место. Вы можете присвоить имена максимум 20 арендаторам.

#### ОКНО НАХОЖДЕНИЯ КОНКРЕТНОГО ЗАВЕДЕНИЯ (Find Tenant Window).

Позволяет Вам присвоить конкретным заведениям названия и увидеть, как работает данное заведение. В рабочем окне (Edit Window) будут показаны данные его бизнеса, что даст Вам возможность оценить, хорошо или плохо он идет. Количество заведений, которым может быть присвоено название, равно 20.

#### ОКНО КИНОТЕАТРА (Theater Window).

Позволяет узнать, какой кинофильм показывается в Вашем кинотеатре, следить за выручкой от показа кинофильма, узнать, сколько времени он шел, какие арендаторы его смотрят. В окне имеются рамки с комментариями и кнопка замены кинофильма (Change Movie). Классические фильмы могут быть дешевле, но если Вы будете показывать самые последние новинки, то это привлечет в Вашу башню больше народа.

#### ИНФОРМАЦИОННОЕ ОКНО (Info Bar).

Оно очень мало, но очень важно. Часы показывают время в мире здания Сим Тауер. Звездочки показывают звездный рейтинг здания, а строка дат показывает время года и срок существования здания. Имеется также информация о Вашем финансовом состоянии и запросы (или требования) Ваших арендаторов, а также другая жизненно важная статистика о здании.



## ОКНО СТРОИТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ (Tool Bar).

Позволяет Вам быть архитектором, начальником строительства, экспертом по межэтажному сообщению и выполнять все эти функции сразу. Когда Ваша башня получит более высокий звездный рейтинг, в окне строительных возможностей появится большее количество сооружений и служб.

В верхней части окна расположена иконка паузы с изображением двух вертикальных полосок, но если поставить игру на паузу, то она заменится иконкой с изображением стрелки вправо и активирование этой новой иконки возобновляет ход игры.

Ниже в ряд расположены:

- иконка с изображением бульдозера, с помощью которой убирается один элемент постройки;
- иконка с изображением указывающей вверх руки, с помощью которой продляются вверх или вниз шахты лифтов;
- иконка с изображением увеличительного стекла, с помощью которой получается более подробная информация о ряде структур и доступ к регулированию их функций.

В следующих рядах расположены иконки строительных структур.

Некоторые иконки окна строительных возможностей показывают дополнительные иконки, когда Вы вызываете на них курсор и удерживаете его при нажатой клавише мышки в течение некоторого времени. После активизирования новая иконка заменяет первоначальную. Количество возможностей увеличивается с повышением звездного рейтинга здания. Вот полный набор строительных возможностей:

**Холл (Lobby)** - 1 звездочка - 5.000\$ за секцию.

Это основа всего здания Сим Тауер. Может быть размещен только на первом и каждом 15-м этаже и не может быть удален. Если это помещение имеет ширину до 4-х секций (включая стены), то оно может быть построено сразу. Это позволяет Вам строить быстро. Кнопка Lobby может иметь и другие функции в зависимости от звездного рейтинга здания. Для постройки двухэтажного холла создавайте его с первой секции при нажатой клавише CTRL, а трехэтажного холла - при нажатых клавишах CTRL и SHIFT, но стоимость постройки таких видов холла будет соответственно дороже. Иконка представляет собой вид комнаты с растением в кадке и буквами Lb.

**Пол (Floor)** - 1 звездочка - 500\$ за секцию.

Используется для продления этажа над холлом до желаемой ширины для размещения структур. Расположенный выше этаж не может превышать ширину того, который расположен ниже. Помещайте курсор этажа на любое расстояние от кромки существующей конструкции, затем вызывайте его кнопкой мышки для продления. Иконка представляет собой горизонтальную полоску и буквы Flr. Изначально находится под иконкой холла или лестницы, если ее иконка активизировалась. Для доступа нужно поместить курсор на иконку холла или лестницы и при нажатой клавише перенести его на иконку пола, которая станет активной и займет место иконки холла.

**Лестница (Stairs)** - 1 звездочка - 5.000\$ за пролет.

Соединяет 2 этажа для облегчения перехода арендаторов с одного этажа на другой. Лестницы и лифты будут использоваться одновременно, в зависимости от напряженности работы. Лестницы и лифты не могут быть размещены друг на друге. Арендаторы не будут использовать для своих переходов более четырех пролетов лестницы. Иконка представляет собой изображение лестницы. Изначально находится под иконкой холла или пола, если ее иконка активизировалась. Для доступа нужно поместить курсор на иконку холла или пола и при нажатой клавише перенести его на иконку лестницы, которая станет активной и займет место иконки холла.

**Стандартный лифт (Standard Elevator)** - 1 звездочка - 200.000\$ каждый.

Начинается с одной кабины. Размещайте дополнительные кабины вызовом курсора на кнопку Elevator, а затем на этаж существующей шахты. Каждая шахта может иметь максимум 8 кабин. Каждая башня может иметь максимум 24 шахты лифтов. Кабина стандартного лифта вмещает 21 человека. Стандартным лифтом пользуются только обычные арендаторы. Служба безопасности и обслуживающий персонал используют другие методы передвижения с этажа на этаж. Стандартный лифт может быть высотой только на 30 этажей. Иконка представляет собой изображение внутренней части кабины лифта.

**Офис (Office)** - 1 звездочка - 40.000\$ каждый.

Сдается в аренду минимум на один квартал. Вы можете изменять арендную плату в окне Facility, делая ее выше или ниже. В офисе могут работать максимум 6 человек. Если арендаторы недовольны условиями работы, то они могут покинуть офис. Игровой день с уровнем стресса в красной зоне заставит арендаторов съехать. Иконка представляет собой вид комнаты со столом, стулом и частью голубого экрана компьютера.

**Пункт быстрого питания (Fast Food Place)** - 1 звездочка - 100.000\$ каждый.

Бизнес быстрого питания представляет собой разнообразные точки питания бургерами, мясом с лапшой и т.д. Ваши арендаторы будут в этих пунктах закусывать и обедать, так что следите, чтобы они были расположены ближе к путям перехода. Они не дают большой выручки, и управление стрессом их работников может быть трудным. Иконка представляет собой изображение чашки и миски, над которой идет пар.

**Продаваемые квартиры (Condominium)** - 1 звездочка - 80.000\$ каждая.

Они не арендуются, а продаются. Однако, если Ваши покупатели съезжают или если Вы убираете их, продажная цена будет вычтена из Вашего баланса. Они могут вмещать трех жителей, не считая детей. Они могут быть проданы за ту цену, которую Вы назначите, но Вы не можете изменить цену, если площадь занята. Когда жильцы съедут, на квартире появится табличка For sale (для продажи). Это значит, что жильцы недовольны условиями. Активируйте увеличительное стекло и вызовите его на квартиру. В появившемся окне уменьшите плату. В дневное время квартира снова будет заселена. Иконка представляет собой изображение комнаты со столом, двумя стульями и картиной.

**Служебный лифт (Service Elevator)** - 2 звездочки - 100.000\$ каждый.

Предназначается для обслуживающего здание персонала и потребностей этого обслуживания. Может вмещать 17 человек. Нет необходимости, чтобы кабины этого лифта останавливались на этажах холлов (Lobby) или на автостоянке, но они должны останавливаться на этажах, где расположены пункты переработки отходов (Recycling Center). Иконка представляет собой изображение внутренней части кабины лифта с буквой "S".

**Одноместный номер отеля (Single Hotel Room)** - 2 звездочки - 20.000\$ каждый.

Используется на базе дней проживания. В нем может быть размещен один арендатор, который въезжает вечером и выезжает утром. Проживающие могут быть чувствительны к шуму и высокой плате. Иконка представляет собой изображение комнаты, в которой имеется окно с занавесками и кровать. Если эта иконка не видна, то она может быть открыта через иконку пункта обслуживания здания.

**Служба безопасности (Security)** - 2 звездочки - 100.000\$ каждая.

Персонал службы безопасности защищает Вашу башню от огня и производит поиск заложенных террористами бомб. Близость службы к "событию" (Event) влияет на ее способность бороться. Персонал службы использует только наружные аварийные лестницы, а не лифты и не обычные лестницы. Пункт службы безопасности не может быть удален с места своего размещения. Иконка представляет собой изображение человека с фонариком.

**Пункт обслуживания здания (Housekeeping)** - 2 звездочки - 50.000\$ каждый.

Комната пункта вмещает 6 человек обслуживающего персонала. Эти люди убирают комнаты отеля за выезжающими гостями. Большое количество комнат в отеле и недостаточное количество обслуживающего персонала могут привести к тому, что комнаты отеля начнут кишеть тараканами. Когда это случится, то у Вас будет только один выход - разрушить эти комнаты и построить новые. Обслуживающему персоналу нужен служебный лифт (Service Elevator). А сам пункт обслуживания здания не может быть удален с места своего первого размещения. Иконка представляет собой изображение уборщицы с тележкой для развоза постельных принадлежностей и шкафа. Если эта иконка не видна, то она может быть открыта через иконку одноместного номера отеля.

**Эскалатор (Escalator)** - 3 звездочки - 20.000\$ каждый.

Помогает избежать создания пробок у лифтов, потому что для того, чтобы воспользоваться эскалатором, не нужно ждать. Арендаторы всегда предпочитают эскалаторы лифтам, но на расстояние больше 7 пролетов за одну поездку ездить на эскалаторах не будут. Эскалаторы могут быть размещены только на этажах с коммерческими или публичными зонами, таких, где имеются рестораны, пункты быстрого питания, магазины и холлы. Иконка представляет собой изображение эскалатора и находится в группе иконок холла, лестницы и пола.

**Экспресс-лифт (Express Elevator)** - 3 звездочки - 400.000\$ каждый.

Эти лифты останавливаются только на тех этажах, где могут быть расположены холлы, то есть на каждом 15-м этаже, не зависимо от того, есть на нем холл или нет. Они также останавливаются на всех подземных этажах. Вы не можете изменить в Вашем окне лифтов этажи, на которых останавливаются эти лифты. Они могут перевозить до 42 человек и предназначены только для обычных арендаторов, но не для работников службы безопасности и не для обслуживающего персонала. Иконка представляет собой расширенное изображение внутренней части кабины лифта и находится в группе иконок стандартного и служебного лифтов.

**Ресторан (Restaurant)** - 3 звездочки - 200.000\$ каждый.

Обычно используется в часы обеда. Дает больше выручки, чем пункт быстрого питания, если к нему есть хороший доступ, а посетители стремятся в них задерживаться. Иконка представляет собой изображение вилки и ложки и находится в группе иконок пункта быстрого питания, магазина, кинотеатра и зала для вечеринок.

**Магазин (Retail Shop)** - 3 звездочки - 100.000\$ каждый.

Имеются различные магазины, например, с товарами для домашних животных, с одеждой, подарками, цветами и т.д. Вы можете изменять арендную плату по своему желанию, но если Вы запросите слишком много, то арендаторы уйдут в другое место. На иконке имеется надпись Shop и она находится в группе иконок пункта быстрого питания, ресторана, кинотеатра и зала для вечеринок.

**Кинотеатр (Movie Theater)** - 3 звездочки - 500.000\$ каждый.

Доход от продажи билетов умеренный, но кинотеатр может удержать много народа от выхода на улицу и эти люди будут использовать близлежащие магазины и местные забегаловы.

ки. Зрители входят с верхнего уровня и выходят на нижний, и они часто делают покупки после сеансов в пределах 5 этажей выше и ниже кинотеатра. На иконке имеется надпись Cine и она находится в группе иконок пункта быстрого питания, ресторана, магазина и зала для вечеринок.

**Зал для вечеринок (Party Hall)** - 3 звездочки - 100.000\$ каждый.

Если у Вас в отеле достаточное количество номеров, то этот зал после обеда будет заполняться пятьюдесятью словоохотливыми гостями. Он дает выручку после каждой вечеринки. На иконке имеется надпись Hall и она находится в группе иконок пункта быстрого питания, ресторана, магазина и кинотеатра.

**Двухместный номер отеля (Twin Hotel Room)** - 3 звездочки - 50.000\$ каждый.

Оплата за номер производится ежедневно. Вмещает двух арендаторов, которые выезжают вечером и выезжают утром. Гости могут быть чувствительны к шуму и высокой плате. Номер может быть размещен на том же этаже, что и коммерческие службы. Иконка такая же, как у одноместного номера отеля, но на ней имеется цифра 2. Она расположена в одной группе с иконками одноместного номера, номера люкс и пункта обслуживания здания.

**Номер люкс отеля (Hotel Suite)** - 3 звездочки - 100.000\$ каждый.

Предназначен для таких гостей, которые нанимают людей, чтобы те носили за ними их деньги. В этом номере может быть размещено два человека, и, когда этот номер занят, за ним должна быть закреплена автостоянка. На иконке изображена комната с двухспальной кроватью, картиной и буквой S. Она расположена в одной группе с иконками одноместного и двухместного номеров отеля и пункта обслуживания здания.

**Медицинский центр (Medical Center)** - 3 звездочки - 500.000\$ каждый.

Большому зданию нужен медицинский центр для того, чтобы можно было лечить травмы, полученные на территории здания. Он, в основном, используется работниками офисов, так что его нужно располагать ближе к ним. На иконке изображена женщина с ребенком, буква H в круге и она расположена в одной группе с иконкой службы безопасности.

**Пункт обработки отходов (Recycling Center)** - 3 звездочки - 500.000\$ каждый.

Большому зданию нужен пункт обработки отходов, а при дальнейшем расширении здания нужно увеличивать количество таких пунктов. Для эффективности работы такие пункты должны быть расположены вплотную один к другому. Пункт обработки отходов не может быть удален с места своего первого размещения. На иконке изображен мусоровоз и две урны на переднем плане, она расположена в одной группе с иконками автостоянки и съезда на автостоянку.

**Автостоянка (Parking Spot)** - 3 звездочки - 3.000\$ каждая.

Может быть размещена только под землей. Вы можете резервировать места с боков для размещения дополнительных автостоянок. На определенном уровне строительства здания арендаторы потребуют наличия автостоянок. Каждому ряду автостоянок требуется съезд/въезд (Parking Ramp/Gate), и каждая автостоянка должна быть соединена с уже используемой. На иконке изображена буква P и она расположена в одной группе с иконками съезда на автостоянку и пункта обработки отходов.

**Съезд/въезд на автостоянку (Parking Ramp/Gate)** - 3 звездочки - 50.000\$ каждый.

Нужен для каждого этажа Вашей структуры автостоянок. Вы можете переносить их вниз курсором для размещения по этажам в любом месте по ширине холла. Можно построить только одну колонну съездов, обслуживающих ряды гаражей автостоянок. Вы должны обеспечить и возможность перемещения арендаторов между этажами автостоянок, то есть иметь лифты или лестницы. Начальный съезд должен быть соединен с холлом первого этажа. На иконке изображен темный квадрат въезда в туннель со слягбаумом и она расположена в одной группе с иконками автостоянки и пункта обработки отходов.

**Станция метро (Metro Station)** - 4 звездочки - 1.000.000\$.

Может быть размещена только под землей. Ничто не может быть размещено ниже станции метро, и она не может быть перенесена в другое место после первоначальной установки. Метро привозит в здание много покупателей и арендаторов, но эти люди будут делать свои покупки и есть только на выходах на подземные уровни. Они будут работать и проживать в Ваших надземных структурах. На башню может быть построена только одна станция метро.

**Собор (Cathedral)** - 5 звездочек - 3.000.000\$.

Вы можете разместить собор на вершине стоечного здания. Создание собора, после того как в нем пройдет свадьба, перенесет Вас в рейтинг Башни (Tower). Собор будет верхней частью Вашего сооружения и его архитектурным украшением. Ваш собор должен быть доступен для прихожан, и он не может быть удален с места своего первоначального размещения.

## **СОВЕТЫ ПО НАЧАЛУ ИГРЫ И СТРАТЕГИИ.**

В начале игры Вы видите справа рабочее окно, а слева сверху - окно карты. Рамка в окне карты показывает ту ее часть, которая видна в рабочем окне. Справа сверху над рабочим окном Вы видите сумму начального капитала для строительства.

Поместите рамку в окне карты на уровень земли слева от центра, но не у самого края. Активируйте иконку холла и поместите появившуюся в рабочем окне рамку на уровень земли также левее от центра, но не у самого края. Нажмите левую кнопку мышки и появится левая стена здания с аварийной лестницей и одной секцией холла.

Переместите рамку в окне карты правее от центра, но не у самого края. Поставьте рамку холла в рабочем окне справа от центра и снова нажмите кнопку мышки. Вы получите основание здания с построенным на всю длину холлом. Не стройте его слишком длинным, а то у Вас не останется денег на дальнейшее строительство. Впоследствии здание всегда можно будет удлинить.

Теперь нужно строить лифты. Активируйте иконку лифта и поместите ее рамку в левой части холла почти у края. После нажатия кнопки мышки появится кабина лифта и крайние элементы его шахты. Вместо курсора появится изображение руки. Поместите его на машинное отделение над кабиной и нажмите кнопку мыши. Появится изображение стрелок. При нажатой кнопке передвиньте эти стрелки вверх этажа на три. Шахта лифта продолжится вверх. То же самое проделайте с правой стороны здания. Между шахтами лифтов появятся изображения этажей, но ничем не заполненных, кроме шахт лифтов.

Постройте еще лестницы справа и слева, начиная от пола холла. Активируйте иконку лестницы. Для этого поместите курсор на иконку холла и при нажатой кнопке мышки переместите курсор на появившуюся внизу иконку лестницы. Эта иконка станет активной и займет место иконки холла. Высокую рамку лестницы в рабочем окне поместите так, чтобы она занимала 1 и 2 этажи, и нажмите кнопку мыши. Вы получите лестницу между холлом и 2-м этажом. Так же постройте лестницы и на другие этажи.

У Вас почти не осталось денег! Пора их зарабатывать. Быстрее и эффективнее всего строить квартиры на продажу. Начинать их строить от левой и правой шахт лифтов, но центральную часть здания пока оставьте свободной. Активируйте иконку квартиры и поместите удлиненную рамку в рабочем окне на 2-м этаже вплотную к шахте левого лифта. После нажатия кнопки мышки появится квартира с надписью For sale (для продажи). Днем в нее введут жильцы, а Ваш денежный фонд увеличится. Стройте квартиры дальше на том же этаже, на других этажах и у правой шахты лифта.

Вот Вы и снова накопили денег. Теперь постройте шахту лифта в центре здания, поместите около нее несколько пунктов быстрого питания и продлите шахты всех лифтов еще на несколько этажей вверх. Для этого активируйте иконку с изображением руки и поместите курсор в виде такого же изображения на машинное отделение над шахтой лифта. После нажатия кнопки мыши он превратится в стрелки, перемещение которых и продлит шахту.

Вот Вы и освоились в игре. Дальше стройте офисы, еще квартиры, еще пункты питания и т.д., следите за денежным фондом и количеством обитателей здания, получайте очередной звездный рейтинг и новые возможности строительства. В общем, вперед к собору и свадьбе.

Но помните- одним из самых важных вопросов успешного функционирования Вашего здания является обеспечение возможностей эффективного перемещения арендаторов между этажами. Недостатки в этом обеспечении сразу выявляются и вызывают у арендаторов стресс.

Арендаторы дают следующую приоритетность средствам перемещения между этажами:

- 1) эскалаторы;
- 2) лестницы;
- 3) стандартные лифты;
- 4) экспресс-лифты.

Это означает, что арендатор, спускаясь с 15-го этажа на 1-ый, при одинаковой возможности выберет стандартный лифт вместо экспресс-лифта.

Тем не менее, экспресс-лифты разгружают скопления арендаторов у лифтов и целесообразно с самого начала игры разделить здание на секции холлами на каждом 15-м этаже, чтобы впоследствии можно было наладить сообщение экспресс-лифтами с пунктами пересадок на этих этажах.

Для экспресс-лифтов нужен рейтинг в 3 звездочки, но можно обеспечить ту же функцию и обходным путем на более ранней стадии строительства, назначив один или несколько стандартных лифтов пропускать этажи со 2 по 14 и с 16 по 29. Для этого в окне лифтов нажмите курсором на номера нужных этажей, они станут зачеркнутыми и лифты этой шахты на зачеркнутых этажах останавливаться не будут.

Следите за тем, чтобы в секциях холла не было разрывов (секций серого цвета) и арендаторы могли бы свободно перемещаться по всему холлу для того, чтобы сделать пересадку. Иначе Вы можете получить сообщение: "Арендатора на этаже X не могут попасть на этаж Y".

Для повышения эффективности работы стандартных лифтов может оказаться целесообразным построить их так, чтобы они не останавливались на 2-м, 3-м и 4-м этажах, с которых арендаторы могут легко спускаться вниз по лестницам и эскалаторам.

В действительно высоких башнях один или несколько экспресс-лифтов целесообразно назначить останавливаться на каждом 30-м этаже, вместо каждого 15-го.

В окне лифтов есть функция "Floors closer than moving cars" - это диапазон поискапутной кабины. Изначально заложенная в программу настройка этой функции равна 5. Она

означает следующее: предположим, что арендатор находится на 20-м этаже, а на 26-м стоит свободная кабина лифта. После вызова программное устройство управления лифтами сначала проверит, нет ли на расстоянии в 5 этажей вверх или вниз кабины лифта, движущейся на подходе в том же направлении, что нужно арендатору. И если оно обнаружит такую кабину, то остановит ее, а кабину с 26-го этажа вызовет только в том случае, если не найдет в назначенном диапазоне подходящей движущейся кабины.

Если настроить эту цифру на 1, то лифты почти не будут останавливаться по попутным вызовам, а это снизит заполнение их кабин и ухудшит условия перемещения арендаторов между этажами.

Там же имеется функция "Car Response Time", то есть задержка закрытия дверей кабины. Когда время задержки закрытия дверей кабины настроено на 0, то это означает, что, как только кто-либо зайдет в лифт, его двери закроются и лифт тронется. В случае, когда много народа ожидает лифт, возможно, что только несколько человек успеет проскочить в кабину до того, как двери лифта будут закрыты. Вы можете снизить стресс тем, что обеспечите задержку закрытия дверей лифта и дадите арендаторам возможность спокойно и эффективно заполнять кабины лифтов.

Строить квартиры эффективнее для быстрого получения прибыли, но они дают только разовую прибыль в момент их продажи, а офисы и номера отеля дают постоянное поступление денег, необходимое для возмещения постоянных затрат на обслуживание здания. Целесообразнее размещать отдельные структуры группами, чтобы они не мешали одна другой. Например, в левой части здания Вы строите квартиры и зарабатываете деньги на дальнейшее строительство, а в правой части здания - офисы, номера отеля и зарабатываете деньги на обслуживание здания. Пункты быстрого питания, рестораны, магазины, залы для вечеринок и кинотеатры лучше строить на отдельных этажах, например, над или под холлами, с обеспечением к ним хорошего доступа лестницами или эскалаторами. Тогда они не будут сильно мешать окружающим, а их посетители не будут перегружать лифты. Также целесообразно построить такие структура на 2-м, 3-м и 4-м этажах или зарезервировать их с самого начала, или впоследствии перестроить.

## TERMINAL VELOCITY

Фирма - 3D REALMS. Год выпуска - 1995.

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Процессор: не ниже 486DX-66;  
Оперативная память: минимум 4 мегабайт;  
Звуковая карта: Sound Blaster - совместимая;  
Размер на жестком диске: 18 мегабайт (версия 1.1);  
Управление: клавиатура, джойстик, мышка.  
Число игроков: до 8 (по сети).

### 1. ВВЕДЕНИЕ.

В свет вышел великолепный продукт от 3D REALMS - TERMINAL VELOCITY.

В настоящее время на рынке компьютерных игр уже почти не встретишь авиационных симуляторов, в которых управление по сложности не отличается от настоящего боевого самолета, задействована вся клавиатура, а для того, чтобы просто взлететь, необходимо выполнить с десяток различных манипуляций.

Да и спрос на такие игры невелик. Но зато сразу становятся хитами игры, в которых Вам предоставляется возможность вдоволь полетать и пострелять, не обременяя себя излишне сложным управлением.

Эта игра представляет собой, по существу, смесь DESCENT и SLIPSTREAM 5000. На протяжении игры Вы как бы находитесь в кабине самолета (что это за самолет, откуда он взялся - об этом читайте ниже). Вам предоставлена полная свобода действий: можно, рассекая облака, взлететь в самые верхние слои атмосферы, а можно стрелой нестись к земле и в самую последнюю минуту избежать столкновения - в общем, все, что хотите; даже полет вдоль поверхности планеты практически не ограничен. Главное - быстро шевелить пальцами (головной мозг в этот момент отдыхает).

Вообще-то, даже на уровне EASY игра не из простых. Но, благо, есть возможность сохраниться; а самое главное - существуют специальные коды, так что пройти TERMINAL VELOCITY вполне реально.

### 2. СЮЖЕТ

Далекое-далекое будущее... Года, эдак, 2600-2700. Старушка-Земля живет и здравствует. Делами на нашей родной планете и еще на десятке близлежащих заведует так называемый Alliance of Space-Faring Alien Races (сокращенно ASFAR); эта тараращина переводится примерно так: Альянс Внеземных Космических Рас. В общем, цель ASFAR-а была такой: "Мир во всем космосе".

Ну а, как известно, хочешь мира - готовься к войне. Поэтому на всех планетах были установлены специальные плацдармы, которые содержали систему защиты от вторжений под кодовым названием (или аббревиатурой) PDC.

В общем, жили наши пра-пра-пра...правнуки спокойно вплоть до 2704 года, а конкретно - до второго сентября. Внеземным расам надоела размеренная тихая жизнь, и они решили немного повеселиться. Веселье их выражалось весьма просто - в регулярных и мощных атаках на нашу родную планету. Причем, то ли земляне потеряли всю военную квалификацию, то ли инопланетяне были слишком сведущи в тактике и стратегии боя, но ситуация складывалась явно не в пользу наших соотечественников. Вот и пришлось им срочно принимать самые решительные меры.

Ученые Земли создали мощный боевой самолет под названием Terminal Velocity 202. Эта машинка хорошо себя чувствует вблизи поверхности планеты, а космические просторы преодолевает на специальном корабле и с орбиты отправляется на планету. Так вот этот самый самолет - последний шанс человечества в неравной борьбе с иноземными захватчиками. Сумеете уничтожить инопланетян - честь Вам и хвала от благодарных землян, ну а если нет... Сами понимаете. GAMEOVER, одним словом.

### 3. МЕНЮ

Итак, Вы в ГЛАВНОМ МЕНЮ. В этом МЕНЮ находится шесть пунктов:

**PLAY GAME** - Начать игру. Далее будет предложено:

**NEW GAME** - начать все с самого начала;

**RESTORE GAME** - продолжить доселе сохраненную.

**RESUME GAME** - продолжить игру (если Вы вышли из игры в ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

#### OPTIONS

**SOUND OPTION** - всяческая настройка звуковых эффектов:

- **SOUND FX (ON, OFF)** - если Вы хотите целиком погрузиться в мир **TERMINAL VELOCITY**, то смело включайте эту опцию.

- **MUSIC (ON,OFF)** - включение, выключение музыки

- **MUSIC FREQ (8287...22050)** - частота сэмплирования звука. Чем выше, тем, в принципе, лучше. Максимальные частоты будут доступны только при достаточно большом объеме RAM (12-16 Mb).

- **PLAYBACK (MONO, STEREO, SURROUND)** - соответственно: моно, стерео, объемный. Рекомендую два последних.

- **SOUND VOLUME, MUSIC VOLUME (25%-100%)** - громкость звуковых и музыкальных эффектов.

**GRAPHICS OPTIONS** - ну а это, как Вы уже, наверное, догадались, настройка графических прибамбасов. Да, кстати, кое-какие комментарии по этому поводу смотрите в разделе "СОЗДАТЕЛИ РЕКОМЕНДУЮТ".

- **SKY TEXTURE (ON, OFF)** - хотите видеть облака на небе, туман над землей - включайте эту опцию.

- **IMAGE QUALITY (486, Pentium)** - качество изображения. Достигается за счет скорости машины.

- **SHADOWS. (Off, 486, Pentium)** - хотите, чтобы объекты отбрасывали тени на поверхность астероида или планеты, обзаводитесь хорошими компьютерами.

- **TEXTURE - (Low Detail, High Detail)** это самая главная опция, отвечающая за качество прорисовки всех объектов. К сожалению (см. пункт "СОЗДАТЕЛИ РЕКОМЕНДУЮТ"), высокая детализация не возможна на машинах с объемом RAM меньше 12 Mb. А жаль!

- **RES** от слова "RESOLUTION" (VGA, SVGA) - разрешение, детализация экрана. Зависит от компьютера и объема оперативной памяти.

- **DEBRIS (NONE, NORMAL, OVERKILL)** - качество разлетающихся объектов на куски при уничтожении. Соответственно: нет осколков (объект падает, как картонный домик), среднее количество и просто убийственное: небольшой танк разлетается так, как если бы это был танковый завод.

#### CONTROL OPTIONS

- **CONTROL** - даже перечислять не буду, чего тут только нет: управлять можно от клавиатуры до какого-то CH Flight PRO.

- **CALIBRATE** - калибровка джойстика.

- **CUSTOMIZE KEYBOARD, JOYSTICK, MOUSE** - поменять управление для (соответственно) клавиатуры, джойстика или мыши.

- **AUTO LEVELING (On, Off)** - вот, предположим, попала в Ваш корабль ракета. Естественно, его тряхнет и перевернет. Включение этой опции позволит восстанавливать горизонтальное положение. Включите - очень удобно.

**LEVEL BRIEFINGS (On, Off)** - включение/выключение инструктажа перед каждым новым заданием.

**CINEMAS (On, Off)** - крутить/не крутить небольшие вставки.

**DEMOS (On, Off)** - если какое-то время не трогать ни одно из вышеперечисленных средств управления, то Вы сможете увидеть, как летают настоящие асы воздушного боя; смотрите и учитесь. Правда, это только в случае, если установлен режим **DEMOS ON**, иначе (Off) Вы ничего не увидите и ничему не научитесь.

#### 4. СОЗДАТЕЛИ РЕКОМЕНДУЮТ

Позволю себе маленькое отступление перед самым главным разделом описания.

Итак, авторы не рекомендуют играть в эту игру... на машине с 4 Mb оперативной памяти. Для чего сделана возможность запуска TERMINAL VELOCITY при такой конфигурации, остается не до конца понятным и для самих авторов. Игра будет работать, но КАК - это уже совсем другой вопрос. Поэтому, подытожив вышесказанное, хочу процитировать 3D REALMS: эта игрушка пойдет с 4 мегабайтами, но она их не поддерживает! Это сделано для совместимости с версией 1.0. Terminal Velocity - 8 мегабайтная игра, если Вы запустили ее с меньшим объемом памяти (4 Mb), то это грозит Вам следующим:

- потерей музыкальных и звуковых эффектов в некоторых моментах игры;
- случайными выходами в DOS, хотя происходит это редко по сравнению с версией 1.0;
- невозможностью кэширования жесткого диска;
- мы НАСТОЯТЕЛЬНО рекомендуем играть с 8 Mb;
- еще раз: Terminal Velocity - восьмимегабайтная игра. Играйте, если хотите с 4 Mb, но делайте это на свой страх и риск!

А теперь расскажу о том, как игра ведет себя в зависимости от доступной памяти:

Доступная память	Графический режим
4 Mb	Обычный VGA
8 Mb	Super VGA
12 Mb	Высокое разрешение
16 Mb	Высокое разрешение и Super VGA

Как видите, все очень просто: чем больше памяти - тем лучше работает игрушка.

#### 5. ПЕРЕД БОЕМ

Итак, начинаем новую игру. Сначала Вас попросят назвать Ваше имя, а потом что-то вроде секретной клички. После этого придется выбрать миссию (SELECT MISSION)

ON) - тут все полностью аналогично DOOM.

Немного математики. Всего предлагается три эпизода. Каждый эпизод содержит три планетки (или астероида), которые надо облететь. На каждой из них обязательно присутствует BOSS - самый сильный и самый опасный враг. Уничтожив его, планета считается освобожденной от ига враждебных рас. Итого: девять планет - девять BOSS-ов. Но это еще не все. Облет каждой планеты разделен на три этапа. С BOSS-ом Вы сражаетесь в третьем. Итого: девять на три - двадцать семь этапов. Как видите, игра, в общем-то, не маленькая.

Теперь Вам осталось лишь указать уровень сложности: от несчастного EASY до великого и ужасного TERMINAL. Советую EASY.

#### 6. ТОЛЬКО В ПОЛЕТЕ ЖИВУТ САМОЛЕТЫ

Все. ЛЕТИМ! Вокруг много всяких интересных вещей, возникает естественное желание остановиться и посмотреть. Пробуем. Сбрасываем скорость до минимума (об управлении смотри ниже), но прекратить движение не удастся. Если вдуматься, то это естественно: это же не вертолет какой-нибудь - это TV 202. Полностью остановить эту боевую машину невозможно. Привыкайте.

Что еще бросается в глаза? Во-первых, приборная панель (вверху экрана). Выглядит она следующим образом:



Расшифруем надписи (слева-направо, сверху-вниз):

SECT - Ваше положение на карте; в принципе, никакой жизненно важной информации этот

индикатор в себе не несет.

WEPN - оружие, которое используется в текущий момент времени. Более подробно о каждом виде мы расскажем ниже.

DIST - расстояние до очередной цели. В чем измеряется - неизвестно.

AMMO - это количество боеприпасов к выбранному оружию.

NAV - это приблизительная информация о Вашей очередной цели. Информация на данном индикаторе может быть следующей:

TGT - обычная цель, которую надо уничтожить.

CHK - контрольная точка. Используется в случае, когда цель находится слишком далеко, или из-за особенностей маршрута.

DUN - это Ваш базовый корабль, который переносит TV 202 в космическом пространстве.

TUN - Вы следуете к входу в тоннель.

XIT - Вы следуете к выходу из тоннеля.

BOS - Ваша цель - уничтожить BOSS-а (расшифровывается как BASIC OBJECTIVE STRUCTURE, кто знает - тот поймет).

Справа находятся две полосы, на экране (сверху вниз): ЖЕЛТО-ОРАНЖЕВАЯ ПОЛОСА: важнейший индикатор, который показывает состояние защитного щита TV 202. При каждом повреждении Вашего корабля (будь то попадание вражеской ракеты, таран, удар об землю и т.п.) энергия защитного поля уменьшается. Как только она закончится совсем, Вы сможете подняться к небесам уже без помощи TV 202.

**СИНЕ-ГОЛУБАЯ ПОЛОСА:** индикатор скорости (мощности) двигателя. Помните лишь о том, что, когда двигатель как бы отключен, корабль все равно находится в движении.

В самом правом углу находится очень важный прибор под названием компас-навигатор-радар (сам назвал). Именно с помощью его Вы сможете находить цели, двигаться по маршруту и т.п. Как с ним работать? Очень просто. Стрелка должна смотреть вверх (появится маленький красный треугольник). В этом случае Вы летите точно на цель. Вот и все. Помимо стрелки, на самом приборе присутствуют и условные изображения всяческих объектов. Предлагаем их перечень:

- желтые черточки - тоннели. Очень важный объект игры, речь о котором пойдет позже.
- синие-голубые черточки - наземные объекты, например, радары, морские военные корабли, танки, роботы и т.п.

- оранжевые черточки - вражеские ВВС, находящиеся ниже Вашего самолета.

- оранжевые крестики - вражеские ВВС, находящиеся выше Вашего самолета.

Еще один момент. Если включить дальний радар (об управлении читай ниже), то обозначения на нем будут точно такие же, как и на компасе-навигаторе-радаре.

Теперь, как я и обещал, пара слов об оружии. TV 202 достаточно хорошо вооружен; можно использовать 7 видов оружия и еще один дополнительный режим, при котором возрастает мощность двигателя (форсаж). Итак, вот перечень вооружения:

- PAC (Plasma Assault Cannon) - плазменная пушка, самое слабое оружие в игре. В основном, используется за неимением более мощного. В режиме INF (когда закончились энергетические батареи и энергия идет только от солнечного аккумулятора) вообще из себя ничего не представляет.

- ION (Ion-Burst Gun) - ионно-разрывная пушка. Это уже более весомый аргумент в разговоре с противниками. Стреляет пучками-ионами, которые разлетаются во все стороны.

- RTL (Rapid-Targeting Laser) - похож на PAC, только более мощный, и при достаточном количестве амуниции можно стрелять аж из четырех лазеров одновременно.

- MAM (Manual-Aimed Missile) - ракеты, которые летят точно в перекрестие прицела. Обладают средней разрушительной силой и не особенно часто используются.

- S D (Seek-And-Destroy Missile) - а это более интересный экземпляр: самонаводящиеся ракеты средней мощности. Незаменимое оружие при уничтожении крупных сил врага.

- SWT (Shock Wave Torpedo) - почти то же, что и SAD, только эти ракеты обладают эффектом ударной волны, что значительно увеличивает разрушения, наносимые ими.

- DAM (Discrete Annihilation Missile) - ракета ужасной разрушительной силы. Больше того, боеголовка разлетается на несколько частей с эффектом аннигиляции (полного уничтожения) всех врагов в ближайшем пространстве.

- FLY (Fast Low Yield) - это не совсем оружие, точнее, совсем даже не оружие, а форсаж двигателя. Нажмите ALT, и максимальная скорость Вашего корабля возрастет в несколько раз. Учтите, что в этот момент использовать оружие нельзя!

Теперь можно смело переходить к управлению TV 202 и самой игрой. Начнем с клавиш управления (все клавиши можно поменять, но предложенные по умолчанию очень удобны):

ВЛЕВО - поворот влево;

ВПРАВО - поворот корабля вправо (оба происходят с небольшим креном);

ВВЕРХ - нос корабля вниз;

ВНИЗ - нос корабля вверх;

ПРОБЕЛ - стрельба из текущего оружия;

A - увеличение мощности двигателя;

Z - уменьшение мощности двигателя;

DEL - обзор окрестностей справа;

INS - обзор окрестностей слева;

СЕРЫЙ "-" - обзор снизу;

СЕРЫЙ "+" - обзор сверху;

HOME - вращение TV 202 вдоль направления движения против часовой стрелки;

PGUP - вращение TV 202 вдоль направления движения по часовой стрелке;

BACK SPACE - отчет о прохождении текущего этапа;

WEAPONS - текущее оружие;

CURRENT OBJECTIVE - та цель, которую Вы должны атаковать в данный момент;

NEXT OBJECTIVE - следующая цель для атаки;

1-7 - выбор оружия;

TAB - переключение между радаром ближнего и дальнего обзора. Про первый я рассказывал выше - он находится в правом верхнем углу, а второй появляется прямо на игровом поле и занимает почти все его пространство;

ALT - помните, я говорил про форсаж? Нажатие этой кнопки приводит его в активное состояние;

P - пауза, временная остановка игры;

B - переключение видов: кабина/обзор с жестко закрепленной камерой/обзор с шарнирно закрепленной камерой. Посмотрите, на мой взгляд, очень интересно;

C - переключение: все приборы/только компас/нет приборов вообще;

X - переключение: прицел есть/прицела нет;

“+” - увеличить размер игрового поля;



ESC - уменьшить размер игрового поля;  
 ESC - возврат в ОСНОВНОЕ МЕНЮ.  
 F1 - подробная справочная информация для тех, кто хорошо знает английский;  
 F2 - запись игры, все, как в DOOM;  
 F3 - загрузка ранее сохраненной игры;  
 F4 - сделать Screen Shot (сбросить на винчестер образ экрана в формате PCX);  
 F5 - включение\выключение звуковых эффектов;  
 F6 - быстрое сохранение игры;  
 F8 - сдаться на милость врагам;  
 F9 - быстрая загрузка быстросохраненной игры;  
 F10 - выход из программы в DOS.

После уничтожения техники противника (особенно это относится к наземным целям) в воздухе остаются различные предметы, собирая которые, Вы сможете заметно повысить свой огневой потенциал. Выглядят они следующим образом: либо какие-то вертящиеся контейнеры, либо огненные, переливающиеся изнутри шары. Желто-оранжевый шар может добавить топливо для форсажа (AFTERBURNER) или восстановить энергию защитного щита (SHIELD RESTORED). С остальным, я думаю, Вы разберетесь сами.

В игре есть так называемые тоннели. Вещь довольно интересная. Во-первых, уже нет той свободы, как на поверхности. Во-вторых, что окажется в тоннеле, предугадать невозможно. Там можно встретить и армаду врагов, и массу полезных вещей (к сожалению, последнее бывает крайне редко). Некоторые тоннели заканчиваются встречей с самым главным врагом - BOSS-ом. Представляет: места для действий мало, гигантский BOSS, стреляющий во все стороны - ни повернуться, ни развернуться - в общем, это самый настоящий кошмар. Драться будете долго и упорно. Да, кстати, еще такая хитрость. В тоннелях сохраняется НЕЛЬЗЯ! Учтите это, и по возможности сохраняйтесь до влета в тоннель.

После выполнения миссии (MISSION COMPLETE) Вы летите к транспортеру, который перенесет TV 202 на орбитальный корабль.

## 7. СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ ВЕДЕНИЯ БОЯ

Во-первых, я настоятельно рекомендую посмотреть DEMO и понять тактику профи.

Во-вторых, надо начинать игру на уровне EASY. Для начала попрактикуйтесь в управлении, научитесь делать головокружительные воздушные пируэты, привыкните к особенностям навигации и, в конце концов, просто насладитесь пейзажем планеты, ведь в дальнейшем на это время у Вас почти не будет.

В-третьих, поиграйте на уровне сложности HARD (на "TERMINAL" практически бесполезно). Вас наверняка быстро уничтожат, но, с другой стороны, это даст Вам возможность более уверенно чувствовать себя на простых уровнях (EASY, NORMAL).

В-четвертых, запомните, что действовать надо нагло и уверенно. Иначе - стопроцентная гибель. Не надо вести тактику небольших вылазок - бесполезно: корабль все время движется, поэтому Вам не удастся спрятаться, к примеру, где-нибудь между скал. А даже если бы и не двигался - все равно дохлый номер: враги везде Вас найдут. Можно, конечно, улететь куда-нибудь на окраины планеты, где нет ничего, кроме безжизненного ландшафта, и оттуда периодически возвращаться, уничтожая технику и т.п. Но это бессмысленно, так как энергия TV 202 от времени не восстанавливается и арсенал оружия тоже не пополняется. Поэтому экипировку корабля можно увеличить только в боях.

В-пятых, уничтожайте не только те цели, которые предусмотрены Вашим заданием, но и все те, которые ставят под угрозу Ваше существование. Как правило, после уничтожения таких объектов на их месте остаются крайне полезные для Вас предметы.

В-шестых, будьте все же осторожны. Безрассудство и отчаянность - плохие союзники в игре. Оценивайте ситуацию, пытайтесь держать ее под контролем. Если Вы чувствуете, что не можете справиться, смело используйте следующий прием - бегство. Ничего постыдного в этом нет: силы слишком неравны. Потом Вы, наверняка, еще вернетесь для сладкой мести.

В-седьмых, чтобы уничтожить BOSS-а, надо обязательно расстрелять все, что находится рядом с ним. Это могут быть как армады врагов, так и несколько небольших кнопок.

В-восьмых, учтите такую особенность: цель, предусмотренная заданием, как правило, хорошо охраняется. Уничтожьте сначала все оборонительные силы, а потом спокойно разделайтесь с ней самой.

И последнее. Будьте внимательны в тоннелях. Удары об их бортики на высоких скоростях отнимают уйму энергии. Поэтому не надо зря рисковать - сбросьте скорость до нуля (относительного) и аккуратно летите, периодически постреливая вперед, даже если врага нет: когда он долетит до Вас, может быть уже слишком поздно.

## 8. СПИСОК ПЛАНЕТ И ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ

### ЭПИЗОД 1. ТАКТИЧЕСКИЙ УДАР (TACTICAL STRIKE).

#### ПЛАНЕТА 1.

Название планеты: Имир. Местоположение: планета звезды Борнардо. Расстояние до земли: 5.97 световых лет.

Воздушные силы: 1) Snow Scout - тяжелый и опасный истребитель; 2) Ice Rider - быстрый и мощный самолет, гордость создателей.

Наземные силы: 1) Танки - опасны в случае, если Вы летите на небольшой высоте; 2) YIC-7 - радарные установки; 3) YEC POWER STATION - станции, снабжающие энергией комплекс радаров; 4) STORAGE BUNKER - бункеры, хранящие военный арсенал противника. Уничтожив их, Вы сможете получить новую амуницию и т.п.

Задание: уничтожьте все радарные установки. Это необходимо для выполнения Вашей конечной цели - разрушить систему GUNNAR. Эта самая мощная лазерная система была сделана местными учеными для мирных целей, но на сегодняшний день она представляет большую угрозу для землян.

#### ПЛАНЕТА 2.

Название планеты: Криптаня. Местоположение: 61 Цайгнас. Расстояние до земли: 11,3 световых лет.

Воздушные силы: 1) SHOCKSTAR - довольно неприятный истребитель; 2) SKY HAWK 2 - улучшенный вариант первого истребителя.

Наземные силы: 1) GBL TURRET - довольно опасная лазерная пушка.

Задание: на этой планете был создан гигантский межзвездный линкор HELHAWK (адский ястреб). HELHAWK является самым мощным военным кораблем. Он уже атаковал Землю, нанеся гигантский урон. Ваша основная задача: найти и уничтожить это линкор.

#### ПЛАНЕТА 3.

Название планеты: Лунный Кинжал. Местоположение: система Вульф 359. Расстояние до земли: 7,8 световых лет.

Воздушные силы: 1) GRAY GULL 1 - обыкновенный истребитель; 2) WSF RAZOR 4 - истребитель с ионными пушками; 3) AFIGHT 2 - истребитель, несущий на борту 2 человек, соответственно, очень опасный.

Наземные силы: 1) MSF MAX FLAK GUN - башни с колоссальной огневой мощностью; 2) SCORE RADAR DISH - обыкновенный радар; 3) SCORE COMM ARRAYS - радары, которых надо уничтожить как можно больше.

Задание: MOON DAGGER (лунный кинжал) - это огромный комплекс, который был создан для уничтожения различных объектов, например, целых планет. Неплохо, правда? Сами понимаете, что мириться с этим Земля не собирается. Следовательно, Ваша миссия заключается в уничтожении командного центра MOON DAGGER.

### **ЭПИЗОД 2. МОЩНЫЙ ОГОНЬ (HEAVY FIRE).**

#### ПЛАНЕТА 4.

Название планеты: Тей Тенга. Местоположение: система Росс. Расстояние до земли: 8,56 световых лет.

Воздушные силы: 1) TTA SANDSTORM - шустрый истребитель средней огневой мощности; 2) TTA PENETRATOR - примерно то же самое. 3) TTA DUSTDEVIL - самолет, обладающий мимикрией. Вот до чего дошла техника!

Наземные силы: отсутствуют как таковые.

Задание: на планете были созданы хорошо вооруженные базы, с которых тейтенганцы сумели атаковать Восточное побережье США.

#### ПЛАНЕТА 5.

Название планеты: Оситшо. Местоположение: система Сириус. Расстояние до земли: 2,58 световых года.

Воздушные силы: 1) WEDGE FIGHTER - быстрокрылый самолет-истребитель; 2) OSO PHOENIX - секретный истребитель; 3) QUADRAM - более мощные истребители.

Наземные силы: 1) OPG HEATMINERS - энергетические станции; 2) OSO CONTROL TOWER - башни для контроля войсками; 3) SENTINEL TOWER - хорошо вооруженные защитные башни.

Задание: больно много корабликов военных тут разлеталось. Да и в перехваченных радиogramмах какие-то непонятные слова фигурируют (MAGMA DRAGON - дракон из магмы)... Нехорошо. Придется разобраться.

#### ПЛАНЕТА 6.

Название планеты: Эригон. Местоположение: система Эпсилон Эри. Расстояние до земли: 10,6 световых лет.

Воздушные силы: 1) MINE POWER - транспортные корабли. 2) SHRIEK FIGHTER - высокоскоростные истребители.

Наземные силы: 1) RANDORIAN - специализированные пушки. Очень не любят таких, как Вы; 2) EMC COMMAND POST - командные центры - Ваши основные цели.

Задание: эти совсем уже совесть потеряли. Мало им атомной бомбы, которая все на атомы разлагает, так они еще придумали кварковую, которая разносит все на еще меньшие частицы (а говорили, атом неделимый...). Для этих бомб сырьем служит Торий IV. Полетайте ради интереса, разгромите все перерабатывающие и добывающие комплексы.

### **ЭПИЗОД 3. БЕЗУМНЫЙ БОГ (THE MAD GOD).**

#### ПЛАНЕТА 7.

Название планеты: Кентавр 3. Местоположение: система Альфа Центавра. Расстояние до земли: 4,37 световых года.

Воздушные силы: 1) CAF ATTACK FIGHTER - нормальный истребитель.

Наземные силы: 1) C-NOME - военные роботы нового поколения; 2) HYDROS LED - морские военные суда; 3) ENEMY GROUND FORCES CONTROL CENTER - вражеские центры; 4) ENEMY CONTROL HEAD QUARTERS - основной объект Вашей деструктивной деятельности.

Задание: на этой милой планетке с ужасно ядовитой атмосферой ученые начали создавать военных роботов под кодовыми названиями B-NOMES, C-NOMES. Такие лапочки! Полетайте за ними: они так бегают забавно - в общем, прелесть. А если ненароком пальнуть по ним, остаются лишь ножки. Но, как это не печально, именно всех этих роботов Вам надо стереть с лица земли, хотя до конца это не удастся - ножки-то остаются...

#### ПЛАНЕТА 8.

Название планеты: астероид Церос.

Воздушные силы: 1) DTS-1 - транспортный корабль, но очень хорошо вооруженный.

Наземные силы: 1) SHIELD TOWER - защитные башни. Уничтожайте их беспощадно; 2) ATAB - артиллерийские батареи. Потрясающие точность и мощь попаданий.

Задание: летит на Землю астероид, причем управляемый. Ваша основная задача - уничтожить командный пункт Цереса. А вторичная - расстрелять все, что движется.

#### ПЛАНЕТА 9.

Название планеты: Проксима-7. Местоположение: система Проксима Центавра. Расстояние до земли: 4,2 световых года.

Воздушные силы: 1) HEAVING ARMED DRONE - корабль робот. Все его боевые качества находятся на самом высоком уровне. Крайне опасный противник.

Наземные силы: 1) XI TRACKING TOWER - башни для прицеливания. Стреляют без промаха. Спаси от них могут лишь скорость и опережающие атаки; 2) RELAY TOWER - мощные атакующие башни.

Задание: на этой планете находится Ваш главный противник - псих, свихнувшийся на почве компьютера. Дело-то это, в общем, обычное, таких сейчас миллионы (если не миллиарды), а этот - просто псих глобальных масштабов. Построил суперкомпьютер, который занимает целую планету, и продолжает сходить с ума далее. Я думаю, разобраться с ним Вам удастся.

### **9. СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОДЫ**

ПАРОЛЬ	ОПИСАНИЕ	ПАРОЛЬ	ОПИСАНИЕ
TRIGODS	полная неуязвимость	TRISHLD	восстановление защитного щита
TRINEXT	переход на следующий уровень	TRIHOVR	отменить столкновения с поверхностью
MANIACS	добавить топливо для форсажа	TRSCOPE	показать частотную характеристику звука
TRFRAME	включить счетчик кадров (кадр/сек)	TRFIR0	полная неуязвимость
TRIFIR1	патроны к PAC	TRIFIR2	патроны к ION
TRIFIR3	патроны к RTL	TRIFIR4	патроны к MAM
TRIFIR5	патроны к SAD	TRIFIR6	патроны к SWT
TRIFIR7	патроны к DAM	TRIBURN	увеличить мощность двигателя
TRIFIR9	невидимость	3DREALM	улучшение всех параметров

Для активизации CHEAT-кода просто наберите его во время полета.

Если ввести свое имя как "Terminal", а позывной как "Reality" (учитывая регистр символов), то можно увидеть в работе новый самолет TV 303...

### **WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS**

Фирма - Blizzard Entertainment. Год выпуска - 1995.

#### **1. ПРЕДЫСТОРИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ ИМПЕРИЙ.**

Итак, что же произошло со дня последней битвы могущественных, благородных, но, вместе с тем, надменных и высокомерных людей и беспощадных, злых, ужасных и тупых орков?

Минуло шесть лет... Наученные горькому опыту в войне, обе нации стали совершенствовать свое военное мастерство, тренируя все более сильных и выносливых воинов. Не стояла на месте и наука: ученые начали создавать огромные машины, с помощью которых можно было покорять морские и воздушные пространства. Увеличивали мощь и силу своих за линаний волшебники и маги.

Обе стороны нашли союзников и помощников. Люди - благородных эльфов и трудолюбивых гномов, а орки - коварных гоблинов и безжалостных троллей.

И вот... в 383 году н.э. открылись Врата, соединяющие наш мир и мир Тьмы. Оттуда хлынули несметные полчища орков, гоблинов, троллей... На сей раз они напали с моря (Tides Of Darkness переводится как "Черные Приливы"). Люди сумели отразить удар и не дать оркам с ходу стереть человеческую нацию с лица Земли, хотя и не были в полной боевой готовности.

Итак, вновь столкнулись две могущественные расы. Каждая из них преследует свои интересы и будет отстаивать их до последней капли крови. Давайте познакомимся поближе с представителями обеих империй.

## **ЛЮДИ:**

Оркам противостоит семь объединенных королевств; этот Альянс возглавил благородный король Лэйн и назвал его "Братство Коня".

**Королевство: АЗЕРОС.** Глава королевства: лорд Андуин Лосар. Цвет на карте: синий.

История: Как Вы помните по первой части игры, это королевство было самым могущественным и известным. Но таковым оно оставалось лишь до Первого Противостояния. Орки разграбили и опустошили земли Азероса. Лосару ничего больше не оставалось, кроме как собрать остатки воинов и податься к землям короля Теренаса. Король принял его, и теперь армия Азероса находится в землях Лордэрона.

В одной из последних миссий за людей Вы увидите, как погиб в бою лорд Лосар.

**Королевство: ЛОРДЭРОН 1.** Глава королевства: король Теренас. Цвет на карте: белый.

История: Именно сюда направился Лосар. И это не случайно, так как Лордэрон стал крупнейшим и самым могущественным королевством. Король Лордэрона первым откликнулся на призыв Лосара объединиться против оркских войск. Армия Теренаса очень сильна и хорошо тренирована. Если орки сумеют захватить Лордэрон, то это будет означать гибель человечества, но на легкую победу они могут не рассчитывать.

**Королевство: КУЛ ТАЙРАС.** Глава королевства: лорд адмирал Дэлин Праудмур. Цвет на карте: зеленый.

История: Вообще-то, Праудмур в свое время возглавлял торговлю между Кул Тайрасом и Лордэроном. Они основали королевство, которое цвело бы и процветало, если бы не орки... Поэтому люди Праудмура сменили купеческие одежды на железные доспехи и, как один, встали в ряды Братства Семи Королевств.

**Королевство: СТОМГРЭЙД.** Глава королевства: Торэс Троллбэйн. Цвет на карте: кроваво-красный.

История: Стомгрэйд не случайно обозначен на карте красным цветом: Торэс Троллбэйн проповедует методы "огня и меча". Герб этого королевства - стальной кулак. Воины Стомгрэйда беспощадны к врагу, они всегда находятся в полной боевой готовности и имеют огромный боевой опыт, накопленный в многочисленных боях с троллями.

**Королевство: АЛТЕРАК.** Глава королевства: лорд Перенолд. Цвет на карте: оранжевый.

История: эта нация была самой слабой и неуверенной из Альянса.

Алтерак не долго был в числе союзников Братства Коня и вскоре предал его, перебравшись на сторону орков.

**Королевство: ДЖИЛНЕС.** Глава королевства: Джени Грэймэн. Цвет на карте: черный.

История: Это королевство не вошло в Альянс. Его правитель посчитал себя выше какой-либо помощи и решил в одиночку противостоять врагам. Джилнэс не является противниками человечества, и если Вы сойдетесь на поле брани с орками, то это королевство всегда поддержит Вас в борьбе.

**Королевство: ДАЛАРАН.** Глава королевства: Кириг Тор. Цвет на карте: фиолетовый.

История: Сила этой нации - в знании секретов древней магии. В Даларане нет регулярных войск, но это не значит, что королевство не сможет дать отпор врагу: маги и волшебники Даларана обладают мощнейшей боевой магией и владеют ею не хуже, чем хорошо натренированный воин мечом.

## **ОРКИ:**

Эти существа обладают огромной силой и выносливостью, но интеллект у них отсутствует как таковой. Нет, чтобы объединиться, как это сделали люди, - орки наоборот стали распадаться на отдельные кланы.

**Клан: БЛЭКРОК.** Глава клана: Огрим Думхаммер. Цвет на карте: ярко-красный.

История: После победы над Азеросом этот клан являлся самым сплоченным и сильным. Во время Первой Войны армию Блэкрока возглавлял оркский полководец Блэкхэнд. У него был лучший ученик - Огрим

Думхаммер. Предательство - дело обычное среди орков, и вскоре Огрим сменил своего бывшего учителя, заняв трон Блэкрока.

**Клан: СТОМРИВЕР.** Глава клана: Гулдан Дестройер. Цвет на карте: синий.

История: Стомривер - это очень немногочисленный клан. Но в нем сосредоточена вся сила Тьмы. Гулдан Дестройер, по существу, является правителем оркской империи, в его руках (лапах, точнее) находятся бразды правления, Огрим - всего лишь марионетка на службе Гулдана Дестройера.

**Клан: ТВАЙЛЭТ ХАММЕР** Глава клана: маг-огр Шогалл. Цвет на карте: фиолетовый.

История: Для этого клана сражения и битвы - пир во время чумы.

Они ждут Апокалипсиса и каждый день считают последним. Бесстрашны и жестоки в бою, хорошо владеют древней разрушительной магией. В общем, этот клан - серьезный конкурент Стомриверу.

**Клан: БЕНИНГ БЛЭЙД.** Глава клана: -. Цвет на карте: оранжевый.

История: Этот клан, по сути, кланом не является. Это лишь большой отряд кочевников, которые странствуют по всему континенту, оставляя за собой смерть и опустошенные земли. В их действиях нет логики, они импульсивны, алчны и жестоки. Попытки приструнить их оркам не удалось.

**Клан: БЛЭК ТУС ГРИН.** Глава клана: Рэнд и Майм. Цвет на карте: черный.

История: Ренд и Майм ненавидят Огрима и оказывают сопротивление всем его начинаниям. Они создали свой клан, куда вошли фанатично преданные Блекхенду орки (каждому выбивают зуб - таков ритуал принятия в клан). Братья вынашивают планы мести Огриму за своего отца и выжидают удобного момента.

**Клан: ДРЭГОНМАУ.** Глава клана: Зулухед Хакд. Цвет на карте: серо-белый.

История: Эти элитные войска охраняют Портал - врата Тьмы. Клан немногочислен, но очень силен. В Первой Войне орки Дрегонмау проявили себя как очень опытные, выносливые, сильные, хитрые и коварные воины. Они сумели наделать много гадостей людям, совершая небольшие, но наносившие огромный урон, вылазки. С ними Вам предстоит столкнуться в последней миссии.

**Клан: БЛИДИНГ' ХОЛЛОУ.** Глава клана: Килрог Дэдай. Цвет на карте: зеленый.

История: Самый многочисленный клан. Его воины очень опытные и сильные. На их счету не один десяток сражений. Глава клана - старый злой волшебник, владеющий многими заклинаниями. Воины Блиндига - крайне опасные противники.

## 2. ПОДГОТОВКА ПЕРЕД БОЕМ.

Зная почти все об орках и людях, мы можем смело переходить к подготовке к игре. Все, как обычно: после запуска и заставки Вы попадаете в ГЛАВНОЕ МЕНЮ

- SINGLE PLAYER GAME (игра человек - компьютер)
- MULTI PLAYER GAME (игра для нескольких человек)
- REPLAY INTRODUCTIONS (запустить еще раз заставку)
- SHOW CREDITS (рассказать о производителях игры)
- EXIT PROGRAM (выйти из программы).

С последними тремя пунктами все ясно, разберемся с первыми двумя. По порядку - Single Player Game:

- New Campaign (начать новую игру, далее Вас спросят, за какую расу Вы выступите)
- Load Game (загрузить ранее сохраненную игру)
- Custom Scenario (выбрать и настроить сценарий по Вашему вкусу)
- Previous Menu (вернуться в ГЛАВНОЕ МЕНЮ).

Пара слов о Custom Scenario. Вам будет предложено либо загрузить уже существующий сценарий (Select Scenario), либо изменить его параметры. Всего таких параметров пять:

- You race (Ваша раса). Orcs - орки, Human - люди.
- Opponents (Количество противников) от 1 до 8.
- Resources (Ресурсы - золото, лес, нефть): Low - мало, Medium - нормально, High - много.
- Map Tileset (Место действия): Forset - лес, Winter - равнина зимой, Wasteland - опустошенные земли.

- Units (Армия)

One Peasant Only - в Вашем распоряжении только один крестьянин.

В каждом из пяти вышеперечисленных параметров присутствует фраза "Map Default".

Это значит, что соответствующий параметр будет установлен, исходя из сценария.

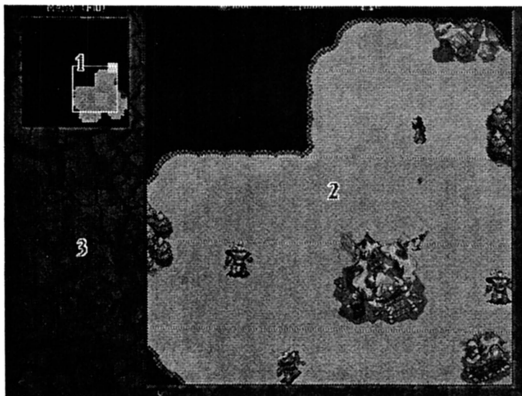
Что касается режима Multi Player Game, то тут Вы можете:

- поиграть по нуль-модему (Direct Connect);
- поиграть по модему (Modem) - поддерживаются модемы от 2400 до 38400 bps;
- и наконец, по сети IPX (IPX Network).

Все параметры можно настроить - как это сделать, я думаю, Вы разберетесь сами.

## 3. ЧТО НОВЕНОГО?

Теперь посмотрим на экран. Ну что можно сказать? - SVGA графика в игре просто выше всяких похвал!



Рассмотрим новое игровое поле. Мы поделили его на 3 основные части: (1) - это так называемая MINI MAP - мини-карта. На ней есть прямоугольная рамка, которая выделяет участок. Он показывается увеличенным на (2) - основной карте. На ней Вы видите постройки, воинов и т.п. Информацию о них Вы сможете лицезреть на участке (3). Вверху Вы видите количество ресурсов, которыми располагаете: золото (GOLD), лес (LUMBER) и нефть (OIL).

Итак, если Вы играете за людей, то курсор принимает вид руки в железной перчатке, если за орков - это зеленая когтистая лапа. Если этот самый курсор наведен на какой-либо объект (будь то воин,

постройка, враг и т.п.), он примет вид лупы. Нажмите на левую кнопку мыши и в (3) Вы увидите информацию об объекте.

Во-первых, посмотрим внимательно на обе карты. ВНИМАНИЕ!!! Принцип их работы изменился по сравнению с WarCraft I. Территория на карте бывает трех видов: абсолютно черная - здесь еще не побывала нога ни одного Вашего воина; нормальная - территория вокруг воина; и нечто среднее - затемненные контуры построек и земли, но не вражеских воинов, в случае, если Ваш воин побывал там, но покинул эту территорию. Короче говоря, появился такой параметр, как Зрение (Sight), - это то расстояние, на которое "освещает" окружающее пространство Ваш воин, на территории за пределами зрения могут происходить перегруппировки вражеских войск, вырубка леса и т.п. и т.д. НО ВЫ ЭТОГО НЕ УВИДИТЕ! По похожему принципу действует карта, например, в CIVILIZATION. А теперь немного Вас успокоим: эта опция может быть отключена (как это сделать - читайте ниже). В этом случае карта будет работать по принципу первой части игры (или, например, DUNE 2).

Во-вторых, очень приятное новшество: в отряд теперь можно объединять до 9 воинов, а не 4, как это было в WarCraft I.

В-третьих... Как уже было замечено, прогресс на месте не стоит (в том числе, и в фирме BLIZZARD), и теперь бои можно вести не только на суше, но и на морях и даже в воздухе. Соответственно, появились принципиально новые постройки, военная техника и полезные ископаемые. Ура!

В-четвертых, немного изменилась и магическая братия. Вспомните: в первой части игры волшебники были великоленным подспорьем в битвах только тогда, когда применяли заклинания, в ближнем бою они ничего не стоили. Это первый минус. Второй - это то, что можно было бы прекрасно обойтись и одним типом волшебников, два - это уже некоторый перебор. В WarCraft II эти проблемы решены практически полностью. В игре теперь только один тип волшебников в чистом виде, которые, кстати, обладают мощными атакующими заклинаниями, т.е. вполне способны постоять за себя. Второй тип магических умельцев - это некий гибрид мага и рыцаря (PALADIN). Вот и попробуйте с таким справиться!

Наконец, в-пятых, в тяжелой борьбе за существование очень часто Вы оказываетесь не одиноки. Значительную помощь Вам могут оказать союзники и единомышленники.

В общем, новшеств предостаточно. Здесь я перечислил лишь основные. Разбирайтесь, пробуйте - в игре множество мелких деталей, делающих ее очень обаятельной и привлекательной.

#### 4. В БОЙ!

Прежде всего Вы получите полный инструктаж. Конкретные действия, которые Вам надо совершить, чтобы пройти этап, указаны в окне OBJECTIVES.

Что же за испытания ждут нас? Конечно, это этапы, где под Вашим чутким руководством сначала развивается, растет небольшой отряд, а потом, превратившись в могучую армию, единым ударом разбивает врага, не оставляя от его построек даже следов (особенность второй части игры). Хотя такую тактику приветствуют не все - иногда предпочитают вести бой периодическими вылазками или, например, перекрыть золотые, нефтяные и лесные артерии врага...

Приятно, что этапов, начинающихся с нуля (с одного крестьянина), нет. Вы либо присоединяетесь к союзникам, которые могут располагать достаточно большим арсеналом войск, ресурсов, построек и т.п., либо уже имеете какие-то строения. Этапов-ходилок стало меньше и плюс к этому всегда есть крестьяне и ресурсы, т.е. можно не спеша отстроиться, создать армию и - вперед к заветной цели. Обычно, в случае такого этапа объект надо доставить к определенному месту, называемому CIRCLE OF POWER, - энергетический круг. (По этому поводу смотри пункт МИНУСЫ И ЛЯПСУСЫ WarCraft 2)

Итак, давайте перейдем к подробному рассказу о тех зданиях и сооружениях, которые могут находиться на карте в WarCraft 2:

#### ОБЩИЕ:

##### ПОСТРОЙКИ.

Все постройки (сооружения и т.п.) имеют индикатор состояния - так называемый НР. Изначально он зеленого цвета, что свидетельствует о максимальном НР постройки. При нанесении повреждений НР начинает уменьшаться; при длине индикатора 2/3 от первоначальной, он меняет окрас на желтый, а постройка начинает гореть. При длине 1/3 - индикатор красный, а сооружение почти полностью охвачено пламенем.

Теперь, Вы видите не только приблизительный индикатор, но и точные цифры состояния объекта. К примеру, Вы видите, что они представлены в виде 403/750, то это значит, что энергия данного сооружения 403 единицы из 750 возможных и, в принципе, не помешал бы ремонт!

##### ИСКОПАЕМЫЕ.

На карте почти всегда присутствуют:

- золотые прииски (похожи на нагромождение камней) - GOLD MINE, надпись GOLD LEFT означает, сколько золота еще осталось на прииске;
- лесные массивы (на лес и похожи);
- нефтяные месторождения (бывают только на море и напоминают черные пятна) -

OIL PATCH. Число после надписи "OIL LEFT" означает, сколько нефти еще осталось на этом месторождении.

Для чего нужны различные ископаемые? Золото - для постройки, починки любых сооружений, а также для производства войск. Лес тоже очень часто используется в строительстве и бывает нужен для создания некоторых видов войск. Что касается нефти, то без нее не будут летать самолеты и останутся на месте корабли, поэтому нефть просто необходима для постройки воздушного и морского флотов; иногда она используется при некоторых апгрейдах.

### ВИДЫ ТЕРРИТОРИЙ.

Действия могут разворачиваться на трех видах территорий: лесной (FOREST), зимней (WINTER) и на опустошенных землях (WASTE/LAND). Посмотрите, с каким качеством и изяществом выполнены рисунки! Например, если Вы видели TOWN HALL в лесу, то обязательно сравните его с зимним TOWN HALL-ом. Вот из таких мелочей (вроде бы ничего великого: один TOWN HALL как TOWN HALL, а второй покрыт снегом и сосульками) и складывается общее хорошее впечатление от игры. Все продумано до мелочей: и удобство управления, и графика, и звук - о нем вообще надо сказать отдельно. Теперь при выборе почти любой постройки Вы слышите прекрасные эффекты, характерные только для данного сооружения. Например, заходя в Pig Farm (свинная ферма), Вы услышите ободряющее хрюканье, в Church (церковь) - пение священнослужителей. Если Вы просто кликните на воина, то он с почтением обратится к Вам либо на оркском, либо на человеческом языке, причем голоса у всех воинов разные.

Вернемся теперь к постройкам. Они немного отличаются у разных рас, и поэтому я расскажу о людских и оркских сооружениях отдельно, а потом проведу сравнительную характеристику.

### ЛЮДИ:

#### TOWN HALL

Защитная сила: от 1200 до 1600 (+200 за каждый апгрейд)  
Стоимость (золото/лес/нефть): 1200/800/-

Как Вы, наверное, помните, это самое главное сооружение в игре. В нем Вы можете произвести самых верных

слуг - крестьян (TRAIN PEASANT). Без них не возможна добыча таких полезных ископаемых, как золото (GOLD) и лес (LUMBER), а так же постройка каких-либо конструкций.

В первой части игры TOWN HALL не мог быть построен крестьянином, т.е. эта постройка давалась исключительно свыше - в самом начале этапа. Теперь данного ограничения нет, Вы можете построить TOWN HALL в любое время, были бы только наличные (золота - 1200, леса - 800) и крестьянин.

Внимание! Нельзя строить TOWN HALL слишком близко к золотому прииску!

Далее. Теперь появилась возможность увеличивать защитную силу TOWN HALL-а. Сначала его можно превратить в Замок (UPGRADE TO KEEP), а затем и в Крепость (UPGRADE TO CASTLE). Но такие превращения нужны не только для усиления данного сооружения - они просто необходимы для:

- увеличения сбора золота с одного крестьянина: после первого апгрейда сбор с одного захода возрастет со 100 до 110 золотых монет, а после второго апгрейда аж до 120! Как видите, очень полезное нововведение;

- без таких апгрейдов невозможно Ваше дальнейшее развитие: Вы просто-напросто не сможете строить новые сооружения.

Надпись: PRODUCTION GOLD \*\*\* LUMBER \*\*\* OIL \*\*\* где "\*\*\*\*" некоторые числа; означает, что за один заход крестьянин (или нефтяной танкер) приносит \*\*\* золота/леса/нефти.

И еще одна функция этой постройки: TOWN HALL может прокормить одного воина, обычно, это крестьянин.

В общем, роль TOWN HALL-а в игре не только не уменьшилась, по сравнению с первой частью игры, а даже - наоборот - возросла.

#### FARM

Защитная сила: 400  
Стоимость (золото/лес/нефть): 500/250/-

(Вашей основной пищи) вырабатывается ВСЕМИ фермами, а число после "USED" показывает, сколько ВСЕ Ваше войско съедает. Если армия потребляет все запасы продовольствия, то создание новых воинов будет невозможно (при этом появится соответствующее сообщение).

Одна ферма вырабатывает четыре единицы пищи, что вполне достаточно для прокормления четырех воинов. Учтите, что TOWN HALL(ы) вносят свою лепту в производство продовольствия!

#### ELVEN LUMBER MILL

Защитная сила: 600  
Стоимость (золото/лес/нефть): 600/450/-

Очень важное сооружение - эльфийская лесопилка. Здесь Вы можете увеличить огневую мощь своих стрелков (UPGRADE ARROWS

(Damage +1)) точно так же, как и в первой части.

Но есть у этого строения и еще кое-какие новые функции. Ваши стрелки теперь могут

быть превращены в Эльфийских странников (ELVEN RANGER). После такого превращения можно значительно усилить боевые характеристики этих бойцов: RANGER SCOUTING (Sight: 9) - усилить зрение до 9, RESEARCH LONGBOW (Range +1) - увеличить дальность стрельбы на 1, RANGER MARKSMANSHIP - усугубить последствия попадания (Damage +3).

### **BLACKSMITH**

Защитная сила: 775

Стоимость (золото/лес/нефть): 800/450/100

Кузница. Почти все осталось по-прежнему: UPGRADE SWORDS (Damage +2) - увеличивает (на 2 единицы) повреждения при атаке воинов, вооруженных мечами. UPGRADE SHIELDS (Armor +2) - усиливает защиту (на 2 единицы) всех воинов. UPGRADE BALLISTAS (Damage +15) - увеличивает атакующую силу баллист (на 15 единиц).

Всего Вы можете провести два апгрейда, только за второй придется заплатить намного больше, чем за первый, но это вполне того стоит.

### **BARRACKS**

Защитная сила: 800

Стоимость (золото/лес/нефть): 700/450/-

о них читайте ниже):

- TRAIN FOOTMAN - создать пешего воина;
- TRAIN ARCHER (RANGER) - создать стрелка или странника;
- TRAIN BALLISTA - создать баллисту;
- TRAIN KNIGHT (PALADIN) - создать рыцаря или паладина.

Как видите, ничего принципиально нового нет. Стоимость каждого воина отображается внизу экрана.

### **SCOUT TOWER**

Защитная сила: 100

Стоимость (золото/лес/нефть): 550/200/-

TOWER (естественно, за небольшую доплату):

- UPGRADE TO GUARD TOWER - перестроить в защитную башню. Эта башня просто необходима для защиты от врага. Она обстреливает ВСЕ цели: как наземные, так и воздушные. Учтите, это очень важно.

- UPGRADE TO CANNON TOWER - перестроить в пушечную башню. Атакующая способность намного выше, чем у GUARD TOWER, но это сооружение НЕ МОЖЕТ атаковать воздушные цели. Помните об этом.

Что касается самой SCOUT TOWER, то она служит лишь для обзора окружающей территории и не более. Единственный ее плюс - это то, что она "видит" абсолютно всех врагов.

### **GNOMISH INVENTOR**

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/400/-

Еще одно новое сооружение. Лаборатория гномов. Здесь эти умные и преданные Вам существа совершают свои открытия и творят на свет доселе невиданные механизмы и удивительных существ. Например, летающую машину (BUILD FLYING MACHINE) или воинов-взрывателей (TRAIN DWARVEN DEMOLITION SQUAD), которые могут уничтожить практически все - от неприятельской постройки до каменного завала.

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/300/-

для единственной цели - сделать возможным создание рыцарей в бараках. И только для этого - никаких BUILD FASTER HORSES во второй части игры нет.

Защитная сила: 700

Стоимость (золото/лес/нефть): 900/500/-

своих рыцарей в паладинов (UPGRADE KNIGHTS TO PALADINS), а также разучить новые за линания для паладинов:

- RESEARCH HEALING - это заклинание помогает восстанавливать энергию воинам, состоящим из ПЛОТИ И КРОВИ.

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/200/-

### **MAGE TOWER**

Магическая башня. Тоже служит для создания магической братии (TRAIN MAGE). Если паладины все-таки не до конца волшебники, а, в основном, воины, то все умение магов - это волшебство и еще раз волшебство. Соответственно, заклинания у них гораздо более многочисленны и разнообразны:

- RESEARCH SLOW - замедляющее заклинание;
- RESEARCH FLAME SHIELD - огненный щит;
- RESEARCH INVISIBILITY - невидимость;

Любимое сооружение всех времен и народов. Бараки. Тут Вы тренируете своих воинов. Всего в игре их четыре вида (подробно

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT

А вот это уже что-то свежее. Начнем с того, что в игре существует еще два вида башен, в которые Вы можете превратить SCOUT



- RESEARCH INVISIBILITY - невидимость;
- RESE RCH POLYMORPH - превращение в животных;
- RESEARCH BLIZZ RD - вызвать град смертельных осколков.

Подробное описание заклинаний Вы найдете ниже, сейчас нас интересует только то, что MAGE TOWER обязательно должна присутствовать среди Ваших построек.

### **GRYPHON AVIARY**

Защитная сила: 500  
Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/400/-

Здесь создаются грифоны. Эти птицы способны нести на себе седока, и, в нашем случае, этот наездник - неплохой маг, владеющий мощным деструктивным заклинанием. Стоят, правда, такие грифоны очень недешево (2500 золотых монет), но зато для них не существует никаких преград, передвигаются они всегда кратчайшим путем, их не могут атаковать воины, вооруженные мечами и т.п. В общем, для победы это здание просто необходимо.

### **SHIPYARD**

Защитная сила: 1100  
Стоимость (золото/лес/нефть): 800/450/-

С воздушными баталиями мы разобрались, теперь неплохо рассказать и об обещанных морских сражениях.

SHIPYARD необходим для производства морских судов. Строить это сооружение надо обязательно на берегу, причем на достаточном удалении от нефтяных месторождений. Вы можете построить пять видов морских судов, подробно о которых я расскажу позднее:

- BUILD OIL TANKER - нефтедобывающий танкер;
- BUILD DESTROYER - боевой корабль средней мощности;
- BUILD TRANSPORT - транспортный корабль для перевозки сухопутных войск;
- BUILD BATTLESHIP - очень мощный боевой корабль;
- BUILD GNOMISH SUBMARINE - подводная лодка гномов.

Обязательно постройте SHIPY RD. Помимо того, что без него нельзя строить многие сооружения, сражения на морях играют теперь ничуть не меньшую роль, чем сухопутные баталии.

### **FOUNDRY**

Защитная сила: 750  
Стоимость (золото/лес/нефть): 700/400/400

Литейный завод. Служит для улучшения боевых и защитных качеств кораблей. Здесь Вы можете:

- UPGRADE CANNONS (Damage +5) - увеличить атаковую силу военных кораблей (на 5 единиц);
- UPRGR DE SHIP ARMOR (Armor +5) - усилить защиту всех кораблей (также на 5 единиц).

Как и в BLACKSMITH, все апгрейды можно произвести дважды.

### **REFINERY**

Защитная сила: 600  
Стоимость (золото/лес/нефть): 800/350/200

Это сооружение служит для переработки нефти и более эффективного ее использования. Постройка REFINERY даст Вам возможность увеличить количество нефти, привозимое за один раз танкером, с 100 единиц до 125.

### **ОПКИ:**

#### **GREATE HALL**

Защитная сила: от 1200 до 1600 (+200 за каждый апгрейд)  
Стоимость (золото/лес/нефть): 1200/800/-

Это строение полностью аналогично TOWN H LL-у у людей. С той лишь разницей, что здесь Вы

можете производить не крестьян, а пеонов (TR IN PEON). Апгрейды отличаются только по названиям: первый апгрейд - превратить в Цитадель (UPGRADE TO STRONGHOLD), а второй - перестроить в Форт (UPGR DE TO FORTRESS).

#### **PIG FARM**

Защитная сила: 400  
Стоимость (золото/лес/нефть): 500/250/-

То же, что и FARM у людей. Служит для производства провианта для Ваших вечно-подданных. Одна пороссячья ферма производит

4 единицы пищи.

#### **TROLL LUMBER MILL**

Защитная сила: 600  
Стоимость (золото/лес/нефть): 600/450/-

А вот это строение сильно отличается от ELVEN LUMBER MILL. Это лесопилка троллей - злобных и ужасных существ. В LUMBER MILL они улучшают качество секир, которыми пользуются тролли-секирометатели (UPGRADE THROWING XES (Damage +1)). Больше того, тролли занимаются превращением своих воинов в Берсеркеров - неистовых и неустранимых солдат (TROLL BERSERKER TRAINING).

После такого перевоплощения становятся доступными исследования, позволяющие:

- усилить зрение такого воина до 9 (BERSERKER SCOUTING (Sight:9));
- сделать метательные секиры более легкими, тем самым увеличив дальность броска на одну единицу (RESEARCH LIGHTER XES (Range +1));
- исследовать секреты восстановления жизненной энергии (HP). Теперь силы ВСЕХ

Ваших троллей-берсеркеров будут восстанавливаться с течением времени. Ну не то, чтобы очень быстро, но вполне приемлемо. Называются такие исследования "BERSERKER REGENERATION".

### **BLACKSMITH**

Защитная сила: 775

Стоимость (золото/лес/нефть): 800/450/100

Кузница орков. Очень напоминает кузницу людей:

- UPGRADE SWORDS (Damage +2) -

увеличивает (на 2 единицы) силу атак мечами;

- UPGRADE SHIELDS (Armor +2)- усиливает защиту (на 2 единицы) воинов;

- UPGRADE CATAPULTS (Damage +15) - увеличивает (на 15 единиц) атакующую силу катапульта.

Как и у людей, можно произвести до двух апгрейдов.

### **BARRACKS**

Защитная сила: 800

Стоимость (золото/лес/нефть): 700/450/-

Барак. Здесь Вы будете создавать своих воинов.

- TRAIN GRU T - создать гранта - пешего

воина;

- TRAIN AXETHROWER (BERSERKER)- создать секирометателя или берсеркера;

- BUILD CATAPULT - построить катапульта;

- TRAIN TWO-HEADED OGRE (OGRE-MAGE) - создать двухголового огра.

Стоимость выбранного воина показывается внизу экрана.

### **WATCH TOWER**

Защитная сила: 100

Стоимость (золото/лес/нефть): 550/200/-

Отличается от SCOUT TOWER только названием и внешним видом, все остальное полностью аналогично, вплоть до названий апгрейдов.

### **GOBLIN ALCHEMIST**

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/400/-

Гоблин, названный именем великого немецкого ученого Цепелина (BUILD GOBLIN ZEPPELIN), и саперы, которые могут проложить дорогу в горах или в лесном массиве. (TRAIN GOBLIN SAPPERS).

В этой лаборатории трудятся гоблины-алхимики. И трудятся, надо сказать, довольно успешно. Венцом их творения стали дирижабли, названные именем великого немецкого ученого Цепелина (BUILD GOBLIN ZEPPELIN), и саперы, которые могут проложить дорогу в горах или в лесном массиве. (TRAIN GOBLIN SAPPERS).

### **OGRE MOUND**

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/300/-

нительных эффектов OGRE MOUND не дает.

Холм Огров... Без этого сооружения Вы не сможете строить в бараках ужасных двухголовых воинов - огров. Никаких допол-

### **ALTAR OF STORMS**

Защитная сила: 700

Стоимость (золото/лес/нефть): 900/500/-

вести соответствующие исследования (UPGRADE OGRES TO MAGES). После этого станет возможным разучивание заклинаний:

- RESEARCH BLOODLUST - кровавая жажда. Если подвергнуть любое живое существо такому заклинанию, то большинство его показателей заметно возрастет (например, сила атаки, степень защиты и т.п.);

- RESEARCH RUNES - выучить Руны. Это заклинание расставляет невидимые врагу ловушки. Только будьте осторожны и не попадитесь в них сами!

Алтарь бурь. Служит для усиления магических качеств огров. Для того, чтобы превратить всех огров в магов, Вы должны про-

### **TEMPLE OF THE DAMNED**

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/200/-

ожившие воины сражаются на стороне орков (TRAIN DEATH KNIGHT),обладают сильнейшей магией, а также владеют мощными заклинаниями:

- RESEARCH HASTE - заклинание, которое ускоряет движения воина;

- RESEARCH RISE DEAD - заклинание для оживления трупов;

- RESEARCH WHIRLWIND - заклинания для вызова смерча;

- RESEARCH UNHOLY ARMOR - создание проклятой брони;

- RESEARCH DEATH AND DECAY - вызвать смерть и разрушение.

Подробное описание заклинаний Вы найдете ниже.

Храм проклятых. После Первой войны орки собрали тела погибших рыцарей и превратили их в Нежить. Теперь эти проклятые

### **DRAGON ROOST**

Защитная сила: 500

Стоимость (золото/лес/нефть): 1000/400/-

ные, но, вместе с тем, очень дорогостоящие создания.

Драконье гнездо. Драконы - это противопоставление гифонам. В отличие от последних, драконы летают без седока. Очень опас-

## SHIPYARD

Защитная сила: 1100  
Стоимость (золото/лес/нефть): 800/450/-

- BUILD OIL TANKER - нефтедобывающий танкер;  
- BUILD DESTROYER - боевой корабль троллей средней мощности;  
- BUILD TRANSPORT - транспортный корабль для перевозки сухопутных войск;  
- BUILD JUDDERNAUGHT - очень мощный боевой корабль (ради интереса найдите информацию об индийском боге Джаггернауте);  
- BUILD GIANT TURTLE - исполнинская черепаха - аналог подводной лодки гномов.

## FOUNDRY

Защитная сила: 750  
Стоимость (золото/лес/нефть): 700/400/400

Полностью аналогичен FOUNDRY людей.

## REFINERY

Защитная сила: 600  
Стоимость (золото/лес/нефть): 800/350/200

А это сооружение ничем не отличается от одноименной людской постройки.

Теперь, как я и обещал, проведем некоторые аналогии:

ПОСТРОЙКИ ЛЮДЕЙ	ПОСТРОЙКИ ОРКОВ
TOWN HALL	GREAT HALL
FARM	PIG FARM
ELVEN LUMBER MILL	TROLL LUMBER MILL
BLACKSMITH	BLACKSMITH
BARRACKS	BARRACKS
SCOUT TOWER	WATCH TOWER
GNOMISH INVENTOR	GOBLIN ALCHEMIST
STABLES	OGRE MOUND
CHURCH	ALTAR OF STORMS
MAGE TOWER	TEMPLE OF THE DAMNED
GRYPHON AVIARY	DRAGON ROOST
SHIPYARD	SHIPYARD
FOUNDRY	FOUNDRY
REFINERY	REFINERY

Теперь, если это не будет специально оговорено, я буду использовать названия построек одной расы, но иметь в виду соответствующие постройки ОБЕИХ рас.

Давайте перейдем к воинам. Они отличаются только визуально: ВСЕ начальные характеристики у них совпадают. Названия будут даваться в виде ЛЮДИ/ОРКИ (из-за личных привязанностей автора к человеческой расе порядок будет именно такой).

Теперь расскажем о самих воинах. Во-первых, у каждого воина есть такая характеристика, как LEVEL. Это то число апгрейдов, которое он на себе испытал. Принцип индикатора HP (жизненной энергии) полностью аналогичен HP зданий и сооружений. Все остальные характеристики будут указаны в виде:

ARMOR /ЗАЩИТНАЯ СИЛА  
DAMAGE/АТАКУЮЩАЯ СИЛА  
RANGE /ДИСТАНЦИЯ АТАКИ  
SIGHT /ДИСТАНЦИЯ ЗРЕНИЯ  
SPEED /СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Еще такой момент. Изменился принцип нанесения повреждений врагу. Теперь сила атаки задается не точным числом, а промежутком, например, 1-5. Это значит, что сила удара выбирается случайным образом из интервала 1..5. Так что, если раньше, когда дрались эквивалентные воины с одинаковым количеством энергии, побеждал тот, который наносил первый удар, теперь шансы более уравнены.

## PEASANT/PEON

Команды:

HP: 30  
ARMOR: 0  
DAMAGE: 1-5  
RANGE: 1  
SIGHT: 4  
SPEED: 10

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника (наконец-то!!!);
- REPAIR - чинить сооружение;
- HARVEST LUMBER/MINE GOLD - добывать золото/рубить лес. Когда крестьянин/пеон возвращается с лесом или золотом, эта надпись меняется на RETURN WITH GOODS - вернуться с добром;

• BUILD BASIC STRUCTURE - построить основное здание, к ним относятся: FARM, BARRACKS, TOWN HALL, LUMBER MILL, BLACKSMITH, TOWER;  
• BUILD ADVANCED STRUCTURE - построить дополнительное здание, к ним относятся: GNOMISH INVENTOR, STABLES, CHURCH, MAGE TOWER, GRYPHON AVIARY, SHIPYARD, FOUNDRY, REFINERY;

Как видите, эти существа просто необходимы для полноценного развития Вашей расы. Очень приятно то, что наконец крестьяне/пеоны могут постоять за себя и в большом

количестве (с десятков) представляют реальную силу.

Естественно, на первых этапах Вы не можете построить все строения. В Вашем распоряжении только самые основные. Постепенно - от этапа к этапу - появляется возможность строить новые конструкции, и всем перечнем Вы будете располагать лишь к концу игры, правда, это при условии, что выбран режим SINGLE PLAYER GAME, при коллективной игре доступны сразу все сооружения.

Это одно ограничение. Второе заключается в том, что далеко не все здания появляются в перечне сразу, даже если потенциально они могут там быть, например, чтобы построить лаборатории, необходимо первоначально сделать апгрейд Вашего TOWN HALL-а, а для этого надо построить бараки, лесопилку и кузницу и т.п. В общем, все очень взаимосвязано. Помните об этом и всегда стремитесь делать все апгрейды, строить все здания и т.п., так как это может дать толчок для дальнейшего развития.

### FOOTMAN/GRUNT

HP: 60  
ARMOR: 2  
DAMAGE: 2-9  
RANGE: 1  
SIGHT: 4  
SPEED: 10

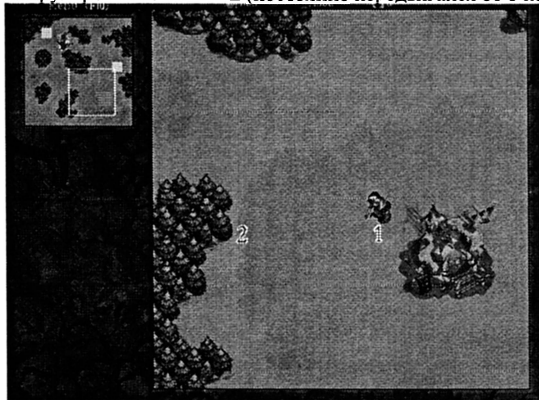
Команды:

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию.

Этот воин сразу доступен для создания, естественно, если построены бараки. На протяжении почти всех этапов, за исключением 3-4 последних, играет немаловажную роль, так как является (вместе с лучниками) основной ударной силой.

Давайте разберемся с командами этого воина. Кстати, эти пять команд наиболее распространены среди солдат. Поэтому сейчас я подробно про них расскажу, а потом буду просто отмечать их в сокращенном виде. Итак, с первыми командами Вы легко разберетесь сами: они не изменились по сравнению с первой частью игры, а даже если Вы с ней не знакомы, то все равно, понять, какая из этих трех команд что делает, будет очень просто.

Две последние являются нововведением, и на них я остановлюсь более подробно. PATROL - служит для патрулирования воинской местности. Предположим, Вам надо, чтобы он патрулировал точки 1 и 2 (постоянно передвигался от 1 ко 2 и наоборот).



Для этого отправляем этого воина в точку 1 (командой MOVE), а затем отдаем команду PATROL и указываем курсором на вторую точку. Все, дело сделано - теперь Ваш воин будет постоянно контролировать появление врага в пределах этих двух точек.

STAND GROUND - эта команда полезна в тех случаях, когда необходимо закрепить воина на одном месте и чтобы никакими силами (за исключением Ваших приказов, естественно) его оттуда нельзя было выпереть. Если просто остановить воина командой STOP, то он покинет это место, в случае:

- если его атакуют - он

тут же с грозным воплем понесется на врага;

- если будет совершено нападение на рядом стоящего союзника.

В общем, при любом удобном случае воин попытается улизнуть. На самом деле, это неплохо, потому что это сильно облегчает атаку на врага - не надо по одному воину направлять в сторону опасности. К примеру, стоит Ваш небольшой отряд и вдруг на него напал какой-нибудь орк несчастный, с топором для острастки. Так вот, на него ринется не только сам воин, конкретно подвергшийся нападению, а весь отряд!

Но иногда такое поведение оказывается губительным для отряда. Тогда и используется команда STAND GROUND. В этом случае Ваш воин будет всегда стоять на одном месте (приведите его на это место и отдайте команду STAND GROUND) и атаковать только в том случае, если враг находится на расстоянии выстрела, удара мечом и т.п. (параметр RANGE).

### ELVEN ARCHER/TROLL AXETHROWER

Команды:

HP: 40  
ARMOR: 0  
DAMAGE: 3-9  
RANGE: 4  
SIGHT: 5  
SPEED: 10

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию.

Эти воины будут необходимы, начиная с первых этапов и закан-

чивая последними. Еще бы, ведь они проходят путь от обычных лучников/секирометателей до эльфийских странников/берсеркеров. Начинается все с того, что надо построить LUMBER MILL и BARRACKS. После этого в LUMBER MILL-е Вы можете увеличить атаковую силу стрелы/топора. Вскоре станет возможным превращение в странников/берсеркеров. Это сразу повысит жизнестойкость этих воинов (HP поднимется с 40 до 50, а зрение с 5 до 6). Дальше появится возможность еще улучшить показатели этих воинов. У людей: довести зрение до 9 (как известно, эльфы обладают прекрасным зрением), повысить дальность стрельбы и увеличить силу атаки; у орков - улучшить зрение до 9, увеличить дальность стрельбы, научиться восстанавливать энергию после боя (подробно об этих возможностях смотрите в описаниях LUMBER MILL-ов).

Это очень ценный вид войск еще и потому, что лучники/секирометатели могут обстреливать воздушные цели, чего, например, пехотинцы и рыцари делать не могут.

#### **BALLISTA/CATAPULT**

Команды:

HP: 110  
ARMOR: 0  
DAMAGE: 25-80  
RANGE: 8  
SIGHT: 9  
SPEED: 1

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию;
- ATTACK GROUND - атаковать землю.

Старые знакомые. Грозные, мощные, но медленные и неповоротливые орудия убийства. В целом, они не изменились, за исключением одной важной детали. Если Вы помните первую часть, то наверняка обратили внимание на такой баг (ошибка, просчет): если отдать катапульте приказ атаковать землю, она отправится на это место и будет ждать появления врага. А очень жаль, потому что по движущимся целям катапульты не попадает и неплохо было бы нанести опережающий удар. Для таких целей и служит команда ATTACK GROUND - дословно: "атаковать землю".

Баллисты/катапульты можно строить после создания BLACKSMITH. Там же можно увеличить атаковую силу этих конструкций (смотрите описания BLACKSMITH-ов). Баллисты/катапульты не заменимы при атаке строений, особенно, если поблизости нет врагов, так как перед рыцарем, пехотинцем и т.п. даже пеон (!) она беззащитна - минимальная дистанция выстрела равна двум. Учтите! Это очень слабое место этих орудий. А второе слабое место - это то, что катапульты эффективны только при атаке неподвижных целей.

#### **KNIGHT/OGRE**

Команды:

HP: 90  
ARMOR: 4  
DAMAGE: 2-12  
RANGE: 1  
SIGHT: 4  
SPEED: 13

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию.

Очень сильный воин. Его производство можно наладить только после создания STABLES/OGRE MOUND.

С появлением KNIGHT/OGRE практически отпадает необходимость в FOOTMAN/GRUND. Помимо того, что KNIGHT/OGRE превосходит по всем параметрам пехотинцев, рыцари/огры могут продолжать совершенствоваться, усиливая свои боевые показатели и разучивая новые заклинания.

Нет предела для совершенства. Вскоре Ваш KNIGHT превратится в PALADIN-а, а OGRE в OGRE-MAGE. После этого есть возможность разучить три заклинания (первое дается сразу после того, как Ваш рыцарь или огр был превращен в волшебника):

##### **PALADIN:**

- HOLY VISION - способность "открыть" территорию на карте. Это заклинание лучше использовать при выключенном режиме FOG OF WAR (смотрите раздел УПРАВЛЕНИЕ).

- HEALING - это заклинание дает возможность восстановить энергию существ из плоти и крови, на катапульты, корабли и прочее это заклинание не действует (6 единиц магической энергии - на единицу здоровья).

- EXORCISM - изгнание дьявола, умертвление Нежити. Это заклинание отнимает энергию у DEATH KNIGHT-ов и SKELETON-ов.

##### **OGRE-MAGE:**

- EYE OF KILROGG - это заклинание создает небольших существ, называемых Глазом Килрога (как Вы, наверное, помните, Килрог - это злой волшебник, глава одного из орчьих кланов). Обладают огромной скоростью перемещения и, к сожалению, очень недолгим сроком существования.

- BLOODLUST - жажда крови. Заклинание, которое усиливает мощь атаки и другие важнейшие показатели воина. Действует в течение довольно продолжительного времени.

- RUNES - руны. Заклинание, которое позволяет расставлять магические ловушки. Крайне опасная вещь: действует долго и отнимает 50 единиц жизненной энергии у воина. Одно заклинание позволяет расставить 5 рун. Учтите, что действует оно на ВСЕХ воинов, передвигающихся по земле.

Маленькое уточнение. Все существа, владеющие колдовством, имеют еще один пока-

затель - магическую силу (MAGIC). Она увеличивается от времени и никакие другие факторы на нее не влияют. Максимальное значение магии - 255.

Все заклинания расходуют магическую энергию. Количество магии, необходимой для реализации данного заклинания, будет указано внизу экрана. Если появится сообщение "NOT ENOUGH MANA TO CASTS SPELL", то знайте, что волшебнику надо еще подкопить магической энергии для исполнения данного заклинания.

#### **DWARVEN DEMO SQUAD/GOBLIN SAPPERS**

HP: 40  
ARMOR: 0  
DAMAGE: 1-6  
RANGE: 1  
SIGHT: 4  
SPEED: 11

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- DEMOLISH - разнести в клочья цель.

Хотя SQUAD/SAPPERS и имеют команду ATTACK, толку от них на поле брани не больше, чем от крестьян, да и использовать их для подобных целей - большое расточительство: стоят эти воины недешево. Кстати, эти существа производятся на свет в лабораториях гномов/гоблинов.

Но есть у взрывателей/саперов одно уникальное свойство: если Вы хотите уничтожить башню противника, группу солдат или еще что-нибудь в этом роде отдайте команду DEMILISH - укажите цель.

Но не все так гладко. Во-первых, эти воины... немного трусоваты и при чувствительной атаке могут забыть про все и броситься в бегство. А второе, это то, что SQUAD гибнут, если применить к ним заклинание невидимости (смотрите заклинания магов), а SAPPERS - от заклинания неуязвимости. Обидно.

#### **GNOMISH FLYING MACHINE/GOBLIN ZEPPELIN**

HP: 150  
ARMOR: 2  
DAMAGE: 0  
RANGE: 1  
SIGHT: 9  
SPEED: 17

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение.

Как видите, ассортимент действий невелик. Единственное применение этим машинам - разведывать территории, так как эти летающие объекты идеально подходят по всем параметрам для разведывательных целей. Смотрите сами - высокая скорость, большая HP и хорошее "зрение".

Атаковать эти машины могут только лучники, маги, GUARD TOWER - те, кто вооружен стрелами и боевой магией. Рыцари, пехотинцы, катапульты и др. вреда BBC не причинят.

#### **GRYPHON RIDER/Dragon**

HP: 100  
ARMOR: 5  
DAMAGE: 8-16  
RANGE: 4  
SIGHT: 6  
SPEED: 14

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию.

А это настоящий воздушный воин, да еще и с прекрасными показателями. Производится он в GRYPHON AVIARY/Dragon ROOST. Не уязвимы для рыцарей, катапульт, пехотинцев и CANNON TOWER (точно так же, как и FLING MACHINE/ZEPPELIN). Даже в небольшом количестве могут нанести большой урон противнику.

Единственный минус этих воинов - это то, что в большом количестве, атакуя цель, могут порядочно покалечить друг друга.

#### **MAGE/DEATH KNIGHT**

HP: 60  
ARMOR: 0  
DAMAGE: 5-9  
RANGE: 2  
SIGHT: 9  
SPEED: 8

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- РАЗЛИЧНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (смотрите ниже).

Эти два персонажа играют очень большую роль в WarCraft 2. Они единственные чистокровные волшебники. Не очень сильны в обороне, но великолепны в атаке. Способны нанести огромный урон войску противника. Обладают большим количеством древних знаний. Кроме двух обычных команд - MOVE и STOP, располагают и набором атакующих заклинаний:

##### **MAGE:**

- LIGHTING ATTACK - атака молний. Нормальное атакующее заклинание средней мощности. Им, вероятно, в совершенстве должен владеть каждый уважающий себя маг, поэтому магии это заклинание не расходует.

- FIREBALL - огненный шар. Более мощное заклинание и, самое главное, действует на достаточно большие дистанции. Правда, реализация этого заклинания влечет за собой некоторый расход магической энергии.

##### **DEATH KNIGHT:**

- TOUCH OF DARKNESS - прикосновение тьмы. Примерно то же самое, что и LIGHTING ATTACK. Не расходует магическую энергию.

- DEATH COIL - а вот это более интересно. Если Вы примените его на вражеском воине, состоящем из плоти и крови, то он потеряет очень много энергии (а может, даже сразу погибнет); мало того, если у Вашего DEATH KNIGHT-а была не полная жизненная энергия, то она восполнится (из расчета энергии вражеского воина). Вот такое хорошее заклинание.

Вскоре к этому списку заклинаний добавятся еще несколько (их надо предварительно исследовать в MAGE TOWER/TEMPLE OF THE DAMNED):

### **MAGE:**

- RESEARCH SLOW - очень полезное заклинание. Если Вы примените его на какого-нибудь орка, то все движения врага замедлятся раза в полтора - два.

- RESEARCH FLAME SHIELD - применяйте это заклинание на Вашего воина. После этого вокруг него появится огненное кольцо, которое будет отнимать энергию у всего, к чему оно прикоснется. Будьте осторожны и не погубите своих воинов или сооружений.

- RESEARCH INVISIBILITY - это заклинание делает Вашего воина не видимым на довольно длительный срок. Воин вновь станет видимым либо после истечения времени действия заклинания, либо при атаке, использовании заклинаний или подобных активных действиях.

- RESEARCH PLYMORPH - а вот это, наверное, самое сильное заклинание. Оно позволяет превратить любое органическое создание в безобидное животное.

- RESEARCH BLIZZARD - (дословно: осколки). Ну что ж, заклинание того стоит. Оно вызывает "осколкопад", если можно так выразиться. Накрывает такой дождь из BLIZZARD-ов довольно большие территории, поэтому применяйте его на достаточном удалении от мага. В целом, это заклинание похоже на RAIN OF FIRE из первой части игры.

### **DEATH KNIGHT:**

- RESEARCH HASTE - это заклинание противоположно SLOW. Если Вы подействуете HASTE на своего воина, то его скорость заметно возрастет (до скорости OGRE, причем на самого OGRE или более быстрого воина это заклинание не действует).

- RESEARCH RISE DEAD - заклинание позволяет оживлять трупы воинов. Подождите, пока со скелета не исчезнет мясо и лохмотья, и применяйте это заклинание. Теперь Ваша армия увеличилась на одного (или несколько - если достаточно трупов и магической энергии) бойца, который, кстати, не потребляет пищи. Бойца этого зовут SKELETON. Это далеко не самый сильный воин, но и не самый слабый. Но это все мелочи: главное - на халяву.

- RESEARCH WHIRLWIND - это заклинание вызывает штормовые ветры, которые рвут все на своем пути, и имеет привычку перемещаться за врагами.

- RESEARCH UNHOLY ARMOR - проклятая броня... Используйте UNHOLY ARMOR на своего воина, и на какое-то время ему будут не страшны атаки врагов. Минус этого заклинания в том, что оно лишает значительного количества энергии того, на ком применялось.

- RESEARCH DEATH AND DECAY - заклинание, вызывающее "смерть и гниение". Похоже на соответствующее заклинание людей - BLIZZARD.

### **OIL TANKER/OIL TANKER**

#### **Команды:**

HP: 90  
ARMOR: -  
DAMAGE: 0  
RANGE: 1  
SIGHT: 4  
SPEED: 5

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- BUILD OIL PLATFORM - построить нефтяную платформу;
- HAUL OIL - заполнить трупы нефтью.

Основное назначение OIL TANKER - строить нефтяные платформы (BUILD OIL PLATFORM) и перевозить оттуда нефть к Вашему кораблестроительному (SHIPYARD) или нефтеперерабатывающему заводу (REFINERY).

Как найти нефтяное месторождение? Это несложно: прежде всего, оно всегда находится в морских пучинах, а во-вторых, оно похоже на небольшое черное пятно. Для того, чтобы начать добычу нефти, Вам надо построить OIL TANKER на заводе (SHIPYARD) и, дав команду BUILD OIL PLATFORM, указать на нефтяное месторождение. После этого танкер автоматически начнет возить нефть на завод или перерабатывающую фабрику (REFINERY), если таковая имеется. Если Вы построили еще такой танкер, дабы ускорить процесс добычи нефти, дайте ему команду HAUL OIL и укажите на платформу.

Когда OIL TANKER будет возвращаться с нефтью, команда HAUL OIL заменится на команду RETURN WITH GOODS - вернуться с нефтью.

Учтите, что, как и крестьяне, OIL TANKER-ы при атаке впадают в панику и могут потерять свою цель. Тут наверняка Вам и пригодится команда RETURN WITH GOODS.

### **ELVEN DESTROYER/TROLL DESTROYER**

#### **Команды:**

HP: 100  
ARMOR: 10  
DAMAGE: 2-35  
RANGE: 4  
SIGHT: 8  
SPEED: 5

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию.

Как обычно, проведем аналогию с живыми существами. На морской арене этот корабль эквивалентен FOOTMAN/GRUNT. Средней мощности, нормальный боевой корабль. Со временем его вытеснит более совершенное судно, но пока (на первых этапах) DESTROYER будет господствовать на море.

### **TRANSPORT/TRANSPORT**

#### **Команды:**

HP: 150  
ARMOR: 0  
DAMAGE: 0  
RANGE: 1  
SIGHT: 4  
SPEED: 5

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- UNLOAD TRANSPORT - произвести выгрузку (если на корабле кто-нибудь есть).

Этот корабль необходим для перевозки сухопутных войск через

морские просторы. В него помещается до 6 воинов. Когда в TRANSPORT-е есть хотя бы один пассажир, появляется новая команда - UNLOAD TRANSPORT (разгрузить корабль). Эта команда действует по-разному: если Вы находитесь вплотную к берегу, то произойдет немедленная выгрузка всего экипажа, а если транспорт находится в открытом море, то необходимо указать место высадки.

### **BATTLESHIP/ORGE YUGGERNAUGHT**

HP: 150  
ARMOR: 15  
DAMAGE: 50-130  
RANGE: 6  
SIGHT: 8  
SPEED: 3

Команды:

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию;
- ATTACK GROUND - атаковать землю (или воду).

Этот корабль приходит на смену DESTROYER-у. По мощности превосходит катапульту. После его появления DESTROYER становится практически ненужным. Единственное, чем уступает этот корабль своему предшественнику, - это скорость передвижения, но этот минус с лихвой окупается превосходством других показателей.

### **GNOMISH SUBMARINE/GIANT TURTLE**

HP: 60  
ARMOR: -  
DAMAGE: 10-50  
RANGE: 4  
SIGHT: 5  
SPEED: 3

Команды:

- MOVE - двигаться в указанную точку;
- STOP - прекратить движение;
- ATTACK - атаковать противника;
- PATROL - патрулировать территорию;
- STAND GROUND - занять позицию.

Принципиально новый корабль. Додумались-таки гномы и гоблины до подводных лодок. Самое интересное, что "увидеть" вражескую подлодку могут лишь:

- летающие машины и летающие живые существа;
- защитные башни, в том числе SCOUT TOWER;
- Ваши подводные лодки.

Так что не удивляйтесь, если вдруг Ваши корабли будут атакованы сильным, но невидимым противником. Эскадра всегда должна быть либо прикрыта с воздуха, либо содержать в своем составе подводную лодку.

## **5. УПРАВЛЕНИЕ**

Сначала имеет смысл рассказать о меню, которое вызывается клавишей F10. Оно содержит следующие пункты:

**SAVE** - загрузить прежнюю игру.

**LOAD** - все понятно.

**OPTIONS** - настройки:

**SOUND** - настройка музыки и различных звуковых эффектов.

**SPEED** - настройка скорости игры, перемещения мышки и т.п.

**PREFERENCE:**

**MOUSE INTERFACE** (интерфейс мышки);

- как во второй части, правая кнопка мышки становится "интеллектуальной", в зависимости от ситуации отдаются разные команды, например, если курсор находился на вражеском воине - будет отдана команда атаки, если на обыкновенной территории - команда передвижения и т.п. В общем, такое управление более удобно, но требует некоторого времени на привыкание;

- как в первой части, правая кнопка служит для отмены команды или для центрования игрового поля.

**FOG OF WAR** (дословно: туман войны. Помните, я говорил, что карта может работать как в первой части, а может - как во второй? Вот эта опция и регулирует ее работу)

- ON: как во второй части;

- OFF: как в первой части.

**MINIMAP MODE** (изображение ландшафта на миникарте)

- территория показывается;

- территория не показывается.

**HELP** - помощь. Возможны варианты работы с подсказками (WARCRAFT TIPS) или со списком клавиш управления (KEYSTROKE HELP).

**SCENARIO OBJECTIVE** - Ваша основная задача на данном этапе.

**END SCENARIO** - закончить данный этап. Возможны варианты:

- **RESTART SCENARIO** - начать этап заново. Эта опция может поменяться, если игра ведется по встроенному или внешнему сценарию;

- **SURRENDER** - сдаться на милость врагу;

- **QUIT TO MENU** - выйти в ГЛАВНОЕ МЕНЮ;

- **EXIT PROGRAM** - выйти из программы.

Теперь расскажем непосредственно об управлении. Оно, в принципе, очень несложно. Большинство команд имеет "горячую клавишу", например, вызов меню можно сделать, нажав



клавишу F10, а можно - щелкнув в левом верхнем углу на соответствующей надписи. То же самое относится и к командам воинов; "горячая клавиша" выделена желтым цветом.

Если Вы хотите объединить воинов в отряд, то это можно сделать по-новому: нажмите и держите левую кнопку мыши, таким образом мы получим первую вершину прямоугольника. Вторую можно получить, водя мышку (при этом не отпускайте левую кнопку). Все воины, которые попали в этот прямоугольник, при отпускании кнопки будут объединены в единый отряд. Звучит это все запутано и сложно, но на деле все очень удобно и просто. Можно, как и в первой части, создавать отряд с помощью клавиш SHIFT и CTRL.

Из остальных кнопок хочется отметить несколько: ALT-X - выход из программы; "+" и "-" - увеличение/уменьшение скорости игры; TAB - включение/выключение ландшафта на территории. Остальные кнопки посмотрите в HELP-е. Ничего сложного в их изучении нет.

Выделенный объект обводится рамкой, причем эта рамка бывает разного цвета:

- зеленого - в случае, если выделен Ваш воин или Ваш союзник;
- желтого - в случае нейтральных созданий или сооружений (прииски, дикие животные - да, да, есть и такие и т.п.)

- красного, если выделен враг.

Еще такой момент: когда выделено какое-то сооружение, Вы можете быстро его отцентровать, щелкнув на иконке, которая находится слева. Точно так же Вы можете удалить воина из отряда, щелкнув на его изображении.

## 6. МИНУСЫ И ЛЯПСУСЫ ИГРЫ.

Начнем с того, что все-таки игрушка осталась туповатой. Иногда так легко ее обмануть... Возьмем такой пример: остался у врага один-единственный прииск. И вот мы подходим туда с небольшим отрядом и начинаем дружно уничтожать пеонов (если хотите - можно и крестьян). Одного за другим. Так вот, вместо того, чтобы возмутиться и с криком: "Наших бьют," порубить наш отряд в капусту, враг спокойно продолжает слать туда своих пеонов и так, пока не кончатся все средства. Глупо.

Далее. Такое впечатление, что после первых атак компьютер просто выдыхается и перестает заниматься военной политикой, ударяясь в собственное хозяйство.

Был один этап-бродилка, в котором надо было кого-то на CIRCLE OF POWER доставить. Я доставил за 2 минуты: просто двинул всю армию и доставил без каких-либо затруднений. А насколько я понимаю, мне следовало бы сначала отстроиться, развиваться и т.п. А тут - на тебе! - тупо и нагло прохожу этап за 2 минуты. Неинтересно.

И вообще, первые штук 6-8 этапов прошел, даже не заметив, что прошел. Вот так, как орехи. Не скажу, что у меня какой-то особый талант: там делать, в принципе, нечего. Два-три последних этапа - это еще что-то, но тоже не слишком сложно.

Короче, много всяких недочетов, но "дочетов" все-таки больше. Игра классная.

## 7. ИГРА ВДВОЕМ (И БОЛЕЕ).

Пожалуйста. По нуль-модему, по простому модему (если у вас он на 2400 bps, то поставьте в строках CLEAR и INIT - ATZ) и по сети типа IPX. Кстати, появляются новые возможности, например, постройка стен.

При игре по сети нужен 1 CD диск для 3 игроков, 2 CD для 6 игроков и 3 CD для 8 игроков.

Играйте, наслаждайтесь. Ни один компьютер не заменит настоящего, живого партнера.

## 8. СНЕАТ КОДЫ.

Пожалуйста, пользуйтесь. Только без них интереснее.

Cash	gold/timber/oil - в таком количестве, что на весь этап хватит.
God	Ваши войска становятся невидимыми
Showmap	открыть карту
fastbuild make it so	ускорение строительства и производства
lumber	за один удар по дереву peon/peasant получает 100 lumber
swapmasks	теперь fog of war будет на всей карте
Human*	переход на уровень * для людей
Orc*	переход на уровень * для орков
showcoords	показывает координаты вражеской базы
noglues	отменяет вражеские ловушки
magic	можно использовать всю магию
hatchet	дерево срубается за 2 удара
valdez spycob	дает немного нефти
there can be only one	финальный мультик
ucla	надпись "Go Bruins"
on screen	открыть карту (даже в MULTIPLAYER-е)
fastdemo	увеличивает скорость инструктажа
day	надпись "So ru, forgot it"

Для ввода кодов нажмите ENTER, затем наберите код и снова ENTER.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1830: Railroads & Robber Barons .....	3
BENEATH A STEEL SKY .....	9
CELTIC TALES: Balor Of The Evil Eye .....	15
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN .....	24
CRITICAL PATH.....	69
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT .....	71
DARK SUN: SHATTERED LANDS.....	83
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN .....	90
HEROES OF MIGHT AND MAGIC.....	95
IRON ASSAULT.....	105
JAZZ JACKRABBIT .....	124
KING'S QUEST 7 - THE PRINCELESS BRIDE.....	128
THE LAST DYNASTY.....	135
LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA.....	140
MENZOBERRANZAN .....	145
MIGHT & MAGIC 2.....	155
MIGHT & MAGIC 3.....	160
MIGHT & MAGIC 4 + MIGHT & MAGIC 5 .....	181
NASCAR RACING.....	226
OUTPOST .....	228
PRISONER OF ICE .....	238
SIM TOWER.....	242
TERMINAL VELOCITY.....	251
WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS.....	257

Компьютерные игры  
Выпуск 10

Формат 60x90/16. Объем 17.0 п.л.  
Тираж 10000 экз. Заказ № 128.

Издательство "БИБЛИОН" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2  
ЛР № 064038 от 19.04.95

ISBN № 5-88952-007-5

Московская типография № 6 Комитета РФ по печати,  
109088 Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24



